30 September - 28 Oktober
Nr. 1 1.årgang
Kr.36,00

PC-AMIGA

HiScore Professionel

Joystick Stortest
Test af 30 forskellige joysticks til Amiga og PC

Speed din Amiga op!
Test af acceleratorkort til Amiga

Vi spiller
Day of the Tentacle 97%
Flight Simulator V 91%
Blade of Destiny 79%
Pirates Gold 94%
Og mange mange flere

Gunship 2000
Fly Thru til den bedste helikoptersimulator til PC og Amiga

PD-Online
Gratis programmer til Amiga og PC

Fokus Data lukker
Læs lederen side 6

72 sider



COMPUTER BUSINESS CENTER

BETAFON ApS

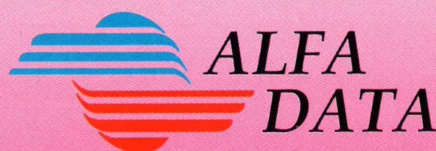
Istedgade 79 & 110 • 1650 København V • Tlf.: 3131 0273 • Fax: 3131 1498

AMIGA-DAGSPRIS

AMIGA TILBUD

KUN Kr. 999,-	KUN Kr. 499,-
Digiview Gold	Deluxe Paint III
Rendale Genlock	Excellence v.l
RogGen RG300C	The Art Department

Begrænset antal!



MEGAMOUSE. 290 DPI	295,-
OPTISK MUS. 300 DPI	595,-
OPTISK PEN. 300 DPI	495,-
INFRARØD MUS. 300 DPI	795,-
TRACKBALL	695,-
AUTOMOUSE	
• OMSKIFTER MELLEM MUS & JOYSTICK	229,-
ALFAPOWER AT-HD	
LYNHURTIGE HARDDISKE MED 2 ÅRS GARANTI	
• 85 MB MED PLADS TIL 8MB RAM	3298,-
ALFADATA DISKETTEDREV EXTERN	
• MED AFBRYDER OG GENNEMFØRT DATA-BUS	
• 2 ÅRS GARANTI	798,-
1MB CHIPMEM TIL A500PLUS	699,-
1MB CHIPMEM TIL A600	699,-
512KB TIL A500/A500PLUS	398,-
ALFA RAM A500 2MB	1698,-
ALFA RAM A500 4MB	2698,-



ComputerPrinteren

LC 100C	1895,-	LC 24-200C	3745,-
LC 24-20	2625,-	SJ-144C	5495,-

EXPANSION SYSTEMS

DataFlyver SCSI	1198,-	Internt ur A1200	398,-
DataFlyver AT	998,-	Brick-ette CDTV	498,-

SCALA

Scala MultiMedia MM200 — 4998,-

Scala 500 Home Video Titler 995,-

MICROBOTICS

M1230XA		MBX 1200z	
• 33 MHz	3498,-	• 14 MHz	1798,-
• 40 MHz	3395,-	• 50 MHz	3598,-
• 50 MHz	4395,-	VXL-030	fra 2595,-

PRIME

100% Fejlfrie disketter

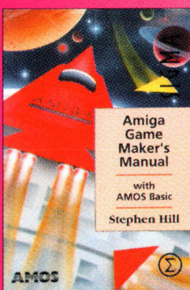


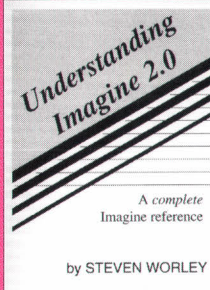
Clarity 16bit Sound Sampler m/Midi	1198,-
Personel Finans Manager Plus	469,-

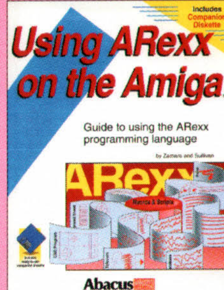


1498,-

12 Bit
Farve digitizer
RGB Splitter
AGA kompatibel
CVBS &
S-Video Input







BØGER

Amiga Game Makers Manual	328,-
Amiga til andet end spil	196,-
AmigaDOS inside & out	279,-
ARexx Cookbook	429,-
Hardware Ref. Man.	299,-
ROM Kernel Devices	299,-
ROM Kernel Includes & Autodocs	349,-
ROM Kernel Libraries	349,-
Understanding Imagine	299,-
Using ARexx on the Amiga	299,-



SUPRA Turbo 28
28 MHz 68000-acceleratorkort
A500-model gennemført DMA-port
A2000-model i processorslot



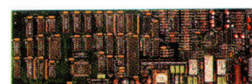
Modems

2400 baud	898,-
14400 baud DATA/FAX	3798,-

Priser incl. software & kabler.

A1230 JAWS	
• 40MHz CPU+FPU 4MB Ram	6598,-
A530 TURBO • 40MHz CPU • Ingen FPU	
• Ingen HardDisk 0MB Ram	3498,-
• 80MB HardDisk 1MB Ram	6791,-
G-FORCE 030 • 40MHz CPU+FPU • 4MB Ram	
• Ingen HardDisk	7198,-
• 120MB HardDisk	9796,-
A500-HD8+ Eller A2000-HC8+ • 0MB Ram	
• Ingen HardDisk	1798,-
• 170MB HardDisk	4596,-
A1208 FANG • SCSI Interface (A1200)	
• 33MHz 68882 FPU • 4MB Ram	5298,-
DSS8+ (XTAL CLEAR)	
•8Bit Sound Sampler Med Software	1098,-
I/O Extender (A2/3/4000)	
• 1 Parallel & 2 Seriel Porte	1198,-
G-LOCK (Alle modeller)	
• Extern Genlock Med S-VHS	4698,-
IV24-PAL (A2/3/4000)	
• Impact Vison 24	12998,-

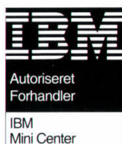


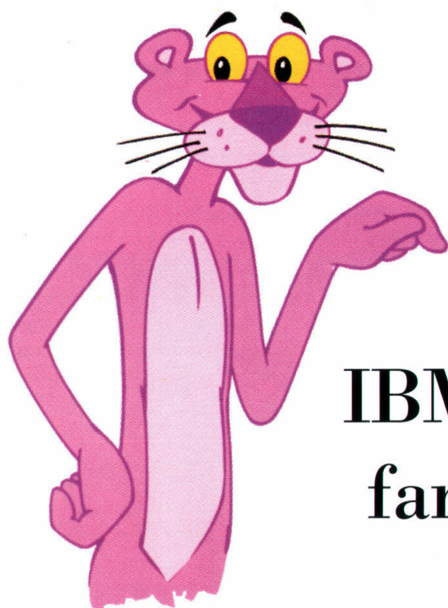


PhonePAK VFX
Sende & Modtage Fax
Tlf-Svarer På HardDisk
Voice Mail System
Alt er Software Styret
GUI Interface

3598,-

Alle priser er incl. moms. og gældende til den 31/10 1993.
Der tages for forbehold for trykfejl, pris- & specifikationsændringer samt udsolgte varer.





IBM PS/1 familien

Specifikationer:
- i486SX processor, 25 MHz
- 2 MB RAM
- 85 MB harddisk
- 14" SVGA farveskærm, Local Bus Video
- Tastatur og mus
- DOS 6.0, Microsoft Windows 3.1 DK
- Micro Works for Windows 2.0
- PS/1 hjælpprogrammer

9.995,-



SPECIALTILBUD!

Specifikationer: 25 MHz 486SX Intel processor • 4 MB RAM • 120 MB harddisk • 3 1/2" diskettedrev • 1024x768 Local Bus grafik • SVGA farveskærm • Mus • DOS 6 og Windows 3.1 pre-installeret • 3 års garanti

12.495,-

SPIL TIL AMIGA & PC

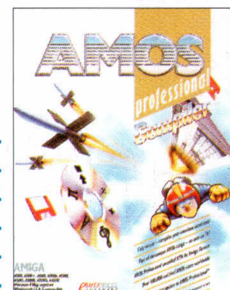


PRISFALD!

Altid masser af spil på lager – priser fra kr. 99,-

europress SOFTWARE

AMOS THE CREATOR	419,-
AMOS COMPILER	289,-
AMOS 3D	339,-
AMOS PROFESSIONEL	549,-
AMOS PRO COMPILER	379,-
EASY AMOS	339,-



Postordre salg

Varebestilling inden kl. 14 sendes samme dag.

☎ 3131 0273

CDTV TILBEHØR?

Vi har hvad der findes!

☐ Prisliste Amiga ☐ Prisliste Amiga spil
☐ Prisliste PC ☐ Prisliste PC spil
☐ Hermed bestilles: ☐ Prisliste CDTV

Vare:	Antal:	Pris

(+ forsendelse)

Navn: ______
Adresse: ______
Postnr./by: ______
Evt. tlf. ______

Kuponen eller en kopi af den sendes til:
Betafon • Istedgade 79 • 1650 København V.

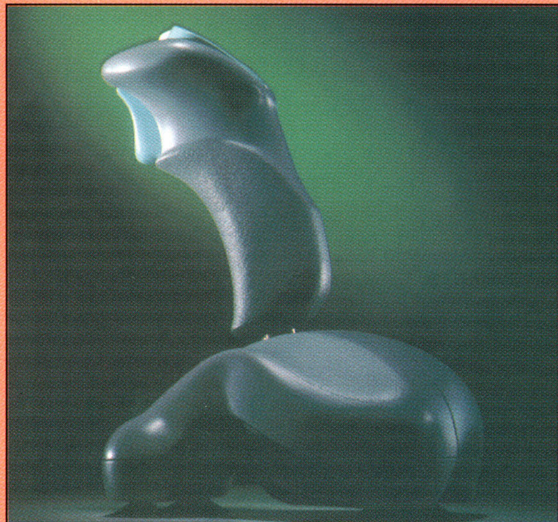
INDHOLD

TESTS



TEMA

RUBRIKKER





ARTIKLER



ANNONCØRER

SPIL

I dette nummer bringer vi anmeldelser af føl-gende spil til PC og Amiga:

Dansk Medie Hus I/S

Ansvarshavende udgiver:
Thomas Cuno Larsen

Redaktion:
Robert Vanglo, Chefredaktør
Thomas Agatz

Layout:
Christian Gydelund Larsen

Medarbejdere:
Hans Henrik Appel, Christian Estrup, Thomas Henriksen, Jan Holm, Robert Justesen, Søren Madsen, Tage Majland, Karsten Bo Malten, Kristjan V. Olesen, Mark Sederqvist, Simon Skals

Abonnements-service:
Telefon: 38 33 10 11
Telefax: 38 33 31 34
PostGiro: 3 93 04 08
Årsabonnement, 11 numre kr. 355,-
1/2-års abonnement, 5 numre kr. 170,-

Redaktion og udgiver:
Dansk Medie Hus I/S
Hillerødgade 81
2200 København N
Telefon: 38 33 10 11
Telefax: 38 33 31 34

Annoncer:
Chef: Thomas Cuno Larsen
Telefon: 38 33 10 09

Administration:
Klaus Lagersted

Produktion:
ABK SATS ApS

Tryk:
Glumsø Bogtrykkeri A/S

Distribution:
DCA, Avispostbesørgelsen

De anmeldte spil er venligst udlånt af:
Betafon ApS, tlf.: 3131 0273
SES/ESCape, tlf.: 3139 6366
Interactivision, tlf.: 8680 2700
Ramsoft, tlf.: 3312 2440
Samt diverse udenlandske softwarehuse.

HiScore er blevet til udfra følgende:
Amiga 4000/040
Amiga 2000/030
Amiga 1200
Commodore 486-33
EPSON GT6500 Scanner
Profesional Page 4,0
Profesional Draw 3,0
ASDG Artdepartment
Deluxe Paint AGA
Corell Draw
Samt en hel del kreativitet.

En stor tak til forhandlere, der velvilligt har stillet udstyr og programmel til rådighed.

Lederen

Fokus Data lukker

Man har et standpunkt til man tager et nyt, lyder Jens Otto Kraghs godt brugte kliché. Hvor trist det end er, har også Amiga magasinet Fokus Data måttet indrømme, at der i disse ord gemmer sig en sandhed. Antallet af danske seriøse Amiga-brugere er desværre ikke stort nok til, i sig selv, at kunne bære et specialiseret seriøst Amiga magasin.

I en tid, hvor et firma som Commodore vælger at opsplitte sine forretningsområder, har vi altså valgt at gå den modsatte vej, og samle vore ressourcer, så vi kan levere et bredere og et, efter vor opfattelse, både bedre og mere levedygtigt produkt. Der er således ikke tale om, at de seriøse artikler i Fokus Data forsvinder - det er kun indpakningen, der hedder noget andet.

Magasiner som Fokus Data og HiScore er baseret ligeligt på egentligt bladsalg og annoncesalg. Hvor det for Fokus Datas vedkommende altså har haltet på bladsalgssiden, har det med HiScore været annoncerne, der var problemet. Med sammenlægningen til HiScore Professionel har vi således sikret både den økonomiske og den indholdsmæssige side.

Abonnenter på henholdsvis Fokus Data og HiScore vil automatisk modtage det nye blad. Abonnementer vil blive videreført med de nuværende rest-eksemplarer, og vil ikke medføre yderligere omkostninger for abonnenterne, til trods for den højere abonnementspris på HiScore Professionel.

Borgfred

Det er næppe nogen hemmelighed, at PC'erne har været på vej frem i Danmark gennem længere tid. Dette er naturligvis ikke en udvikling vi kan lade gå upåagtet hen, men istedet for den traditionelle og kategoriske opdeling i enten Amiga eller PC, vil vi hellere anskue dem samlet, som computere. Grænserne mellem de to computere bliver løbende udvisket, og programmer og spil udkommer i højere og højere grad på begge formater. Vi ser det som en af vore fornemste opgaver, at medvirke til denne proces, for som computere betragtet, kan de jo i bund og grund anvendes til de samme formål. Fremover vil vi derfor også bringe artikler og anmeldelser af seriøse PC-produkter, når dette er aktuelt.

Hovedoverskriften for HiScore Professionel vil være underholdning, men underholdning i en bredere forstand end blot spil. Med HiScore Prof. vil vi koncentrere os om den private bruger, med alt hvad han, og hans hjerte, kan begære. En hjemmecomputer er, efter vor opfattelse, en computer, der står i hjemmet, og ikke nødvendigvis en Sega/Nintendo/C64 eller lignende, og også den private computerbruger anvender tekstbehandling, regneark, DTP, tegneprogrammer og spil, eller roder med forskelligt tilbehør, når maskinen skal



udbygges. Underholdning, er kort og godt, det vi beskæftiger os med for sjov.

Fusionens vilkår

Uanset HiScore Professionels størrelse, rent sidemæssigt, er det klart, at sammenlægningen betyder, at visse faste sektioner i det ene blad, må vige for nogle i det andet, og omvendt. Du vil dog kunne finde de allermest populære sektioner fra begge blade i HiScore Professionel.

Således kan vi præsentere HiScore-læserne for sektioner som PD-Online - stedet, hvor Karsten Bo Malten fortæller om PD- og Sharewareprogrammer, Zap-Kassen - brevkassen, hvor den navnkundige Zap kommer med rappe svar og Dirty Tricks - hvor Thomas Henriksen bringer listige tricks til spillene. Fokus Data læserne derimod, kan stifte bekendtskab med Krystal-kuglen, der beskæftiger sig med alle de spil, der er på vej.

Visse faste rubrikker er forsvundet helt. Således har vi, for en tid, måtte sige farvel til Demo-Scenen og Dos-Hjørnet, men disse vil vende tilbage om kort tid. Mange vil sikkert begræde, at assembler-kurset er gledet ud, men kan samtidig glæde sig over, at vi for øjeblikket arbejder på, at udgive hele kurset i hæfte- eller bogform - dette vil du kunne læse mere om i kommende numre af HiScore Professionel.
HitParaden er blevet sløjfet, endnu før den kom rigtig igang, Game Over hedder altså fremover Dirty Tricks og Postbokseren overlader bokseringen til Zap.

Nærværende nummer af HiScore Professionel er ikke et udtryk for den endelige form. Mere PC-stof vil dukke op, allerede fra næste nummer, ligesom flere sider er på planlægningsstadiet. Amiga-ejerne, endsige de seriøse brugere, er altså, hverken gemt eller glemt, men må blot 'finde sig i', flere sider, flere farver, flere computere og flere spil. Det er vel ikke så værst endda?

Robert Vanglo
Chefredaktør

ACTION NEWS

Billigere Amiga 1200

Efter en introduktionspris på 3995 kroner har Commodore nu sat Amiga 1200 ned til 3495 kr. Dermed skulle en del af prisforskellen til vores nabolande være udjævnet.

Udover den "rå" computer, kan Amiga nu også fås som en pakkeløsning med software til 3795 kr. Pakken skal ses som et udtryk for computerens brede anvendelsesmuligheder, idet der medfølger DeluxePaint AGA, en ny version af tekstbehandlingsprogrammet WordWorth samt to helt nye spil lavet specielt til AGA. Det skulle dreje sig om Dennis fra Ocean og et heftigt actionspil ved navn Oscar fra Flair.



CD-1200 & CD-4000

Fra Commodore i USA forlyder det, at der er igangsat en udviklingsplan for CDROM til A1200, og det skulle være klar engang sent på efteråret. Der findes endnu ikke en udviklingsplan til A4000, men det forventes at der, kort tid efter CDROM drevets udgivelse til A1200'eren, vil komme et CDROM drev af samme type til A4000, som formentlig vil understøtte SCSI-standarden. I forlængelse af udgivelsen af CDROM drev til A1200 og A4000, er det endvidere sandsynligt at Workbench/Kickstart 3.1 også vil dukke op.

Ingen Amiga 1400

Ifølge Commodore er der overhovedet ingen planer om en ny Amiga i "mellemklassen", som det tidligere har været nævnt i pressen. Den *tekniske* forskel på A1200 og A4000/30 er ganske simpelt for lille til at en model mellem disse to har berettigelse, udtaler Commodore.

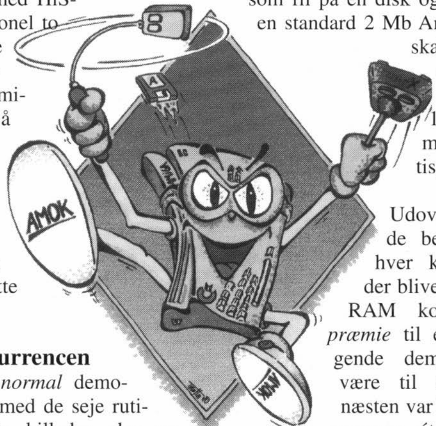
En forskel der dog sandsynligvis vil blive større er prisen. Den vil efter sigende stige en anelse på de to Amiga 4000 modeller på grund af valutauro og usikkerhed på råvaremarkedet. Til gengæld vil der blive sat lidt større harddiske i computerne. Der arbejdes dog på at bringe Amiga'erne lidt tættere sammen rent prismæssigt, i nedadgående retning vel at mærke.

Commodore kender altså ikke noget til en Amiga 1400. Derimod vil vi formentlig omkring slutningen af oktober se lanceringen af en A4000/40 Tower model, der vil give rige muligheder for udbygning med ekstra tilbehør.

Demokonkurrencer på Amiga Amok!

Nu er det på tide, alle kreative Amiga 1200 ejere får tændt op under AGA chip-sættet og viser, hvorfor denne nye maskine har så høj kvalitet.

Commodore arrangerer i samarbejde med HiScore Professionel to forskellige demokonkurrencer for Amiga 1200 på Amiga Amok messen den 6. og 7. november, hvor der kan vindes flotte præmier.



Demokonkurrencen

Dette er en *normal* demokonkurrence med de seje rutiner og flotte billeder, der nu engang hører sig til. Demoen skal køre på en standard 2 Mb Amiga 1200 og må gerne være trackloaded. I demoen skal Commodores logo eller navnet Amiga 1200 indgå og den skal starte forfra, når den er slut.

1. præmie: Commodore 1942 multisync skærm.

Bedste reklamedemo

Demoerne til denne konkurrence skal være af en helt anden type, idet det er meningen, at de skal bruges som blikfang og reklame for Commodore i eksempelvis forretninger. Derfor er information lige så vigtig som demonstration af egenskaberne ved en Amiga 1200. Demoen skal leveres som fil på en disk og kunne køre på en standard 2 Mb Amiga 1200. Den skal starte forfra, når den slutter.

1. præmie: Commodore 1942 multisync skærm.

Udover præmierne til de bedste demoer i hver konkurrence vil der blive uddelt et 2 Mb RAM kort som *joker præmie* til en af de deltagende demoer. Det kan være til en demo, der næsten var lige så god som nummer ét eller en vinderdemo, der er ekstra god.

Deadline for aflevering af demoer er lørdag den 6. november kl. 16 på Commodores stand. Dommerpanelet, bestående af folk fra Commodore og HiScore Professionel, vil så bedømme demoerne, og præmieoverrækkelsen vil foregå dagen efter kl. 15.

Alle rettigheder til distribution af de deltagende demoer tilfalder Commodore.

Microsoft Support Network

Microsoft Corporation har netop annonceret en omstrukturering af området, som vedrører teknisk support. Kort fortalt er der tale om en inddeling i kategorier, alt afhængig af behovet for teknisk support. Det nye initiativ kaldes Microsoft Support Network, og vil rumme en lang række forskellige support-tilbud omkring Microsofts produkter.

Microsoft i Norden vil introducere et lignende udbud af support-muligheder i foråret 1994

Agent i Danmark

Firmaet New System Technology er blevet udnævnt som generalagent i Danmark for softwarehuset Virgin Interactive Entertainment. New System er nye på spil-området (man fristes til at sige jomfruelige), men har eksisteret på det danske edbmarked siden 1990, hvor man påbegyndte markedsføring af en række mærkevarer indenfor datalagring.

Siden 1992 har firmaet været eneagent i Danmark for Virgin Euromagnetics - endnu et firma i den omfattende Virgin gruppe - og distribueret Virgin disketter til det ganske land. New System oplyser iøvrigt, at der skulle være en PC-version på vej af spillet Goal! Vi venter og ser.

Ny strategi for Commodores PC-salg

Commodore International Ltd. og Acer Incorporated har indgået en aftale om, at Acer skal varetage produktion, distribution og markeds-føring af Commodore PC'er i Europa.

For den danske afdeling af Commodore betyder dette, at der etableres en ny division, Commodore PC-Division, under Acer Scandinavia A/S, som fremover vil være ansvarlig for salget af Commodores PC-linie i Skandinavien.

'Marginalerne på PC'er er så små, at der ikke er plads til omkostningstunge organisationer. Vejen fra fabrikken til kunden skal være så kort som muligt, og PC'en skal håndteres af så få ansatte som muligt', udtaler Commodores skandinaviske direktør John Helmsøe-Zinck. Istedet vil det 'nuværende' Commodore herefter koncentrere sig om Amiga Multimedia programmet, og herunder den nye CD32 konsol.



Hvad alt dette indebærer for dig som Commodore kunde kan du læse meget mere om i dette nummers særskilte artikel om omlægningen.

Melon Dezign - The Birthday Party

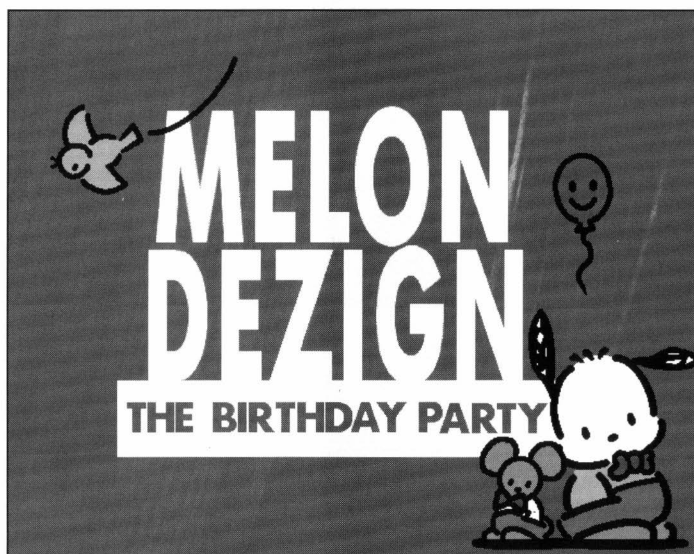
I anledning af den dansk-startede demogruppe Melon Dezign's 2 års fødselsdag, afholdes der i efterårsferien demoparty på en skole i Roskilde (gruppens hjemby).
Partyet løber af stablen i dagene 19.-21. oktober (dvs. tirsdag-torsdag), og der vil være plads til ca. 888 mennesker.

Der vil, som sædvanligt, være konkurrencer i demo, intro, musik og grafik. Desuden lover arrangørerne overraskelser i form af en 'sjoveste påklædning'-konkurrence, en koncert med nogle af gruppens medlemmer samt kultfilm-forevisninger 24 timer i døgnet. Vil man reservere borde og stole til sig selv og sin gruppe, skal man kontakte:

Melon Dezign
Kongebakken 40a, 3mf
4000 Roskilde
Tlf. 42 37 11 81

Partyet finder sted på denne addresse:
Himmelev Gymnasium
Herregårdsvej 30
4000 Roskilde

Du kan iøvrigt få fat på Melon Dezign's invitationsdemo, ved at kigge rund på de forskellige Amiga-BBS'er i Danmark.



Intern-TV - Hvordan?

Dette er titlen på et nyt hæfte firmaet Scala Computer Television netop har udgivet. Hæftet henvender sig til bolig- og antenneforeninger, der påtænker at starte intern-TV eller informationskanal i deres lokale område gennem antenne-anlægget.

Hæftet giver råd og vejledning om teknik, lovgivning, drift, reklamer og ideer til indhold, og kan rekvireres gratis af alle antenneforeninger og boligselskaber hos Scala på tlf. 44 53 11 77

Nye programmer til ADPro

ADPro har siden starten været opbygget sådan at man selv kunne lave moduler til programmet. Dette er der nu kommet en række supplerende programmer ud af. ProCONTROL og ADPTools er to programmer rettet mod både begyndere og erfarne udi ADPro-verdenen, til håndtering af batch processing. Et tredie program, ANIMWorkShop, er derimod rettet mod opbygning og bearbejdelse af animationer. For de mere erfarne er der dukket programmer som ADP-Tools II og MultiFrame-ADPro op. Disse skulle gøre det nemmere at behandle store mængder billeder til broadcast produktion og video desktop. ADPro har allerede været i aktion i TV projekter som "Quantum Leap", "Babylon 5" og "The Tommyknockers". ADPTools er allerede dukket op herhjemme (Betafon, 3131 0273), så mon ikke de øvrige vil være at finde på forhandlernes hylder inden længe?

Fisk på CDROM

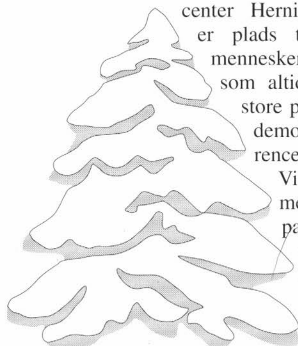
Så er der igen nyt omkring Fred Fish' planer om at gå over til CDROM, og i korte hovedtræk ser det således ud: Der vil blive udgivet én månedlig CDROM, der indeholder alt det nye materiale som er kommet siden sidste måned, et sæt "base tools" så som pakkere, editorer, compilere etc., der vil blive løbende opdateret, og så selvfølgelig en hel del ældre materiale.

Sandsynligvis vil der osse komme en sektion med "legetøj", så som de mest populære PD spil. Derudover vil der blive udgivet en kvartårlig CDROM, der indeholder *alt* nyt materiale fra *alle* CDROM'erne til dato i pakket form, samt så meget af floppy-distributionen der kan presses ned derpå. Når vi når floppy disk #1000, vil der blive lavet en CDROM, som rummer hele floppy biblioteket (forudsat at der er plads til det, selvfølgelig), og derefter vil biblioteket gå over til udelukkende at blive distribueret pr. CDROM. Dette forventes at ske tidligt i 1994. Indtil da vil et uddrag af den månedlige CDROM (ca. 15-20 disketter) blive udgivet, så disk-folket ikke skal føle sig helt fortabt.

Den månedlige CDROM vil indtil videre koste $20-$30 alt efter om man forudbestiller eller ej. CDROMs kan bestilles på samme adresse som floppydistributionen:
Fred Fish
1835 East Belmont Drive Tempe
Arizona 85284
USA
FAX: (602) 491-0048
(Ordrer kan kun afgives via fax)

The JuleParty 3

Arrangørerne af det succesfulde The Party 2 i Aars sidste jul har nu udsendt invitationerne til The Ultimate, som de kalder The Party 3. Arrangementet vil finde sted den 27. - 29. december i Messecenter Herning. Der er plads til 3000 mennesker, og som altid er der store præmier i demokonkurrencer m.m. Vi bringer mere om party'et i de kommende numre.





TypeSmith Version 2.0 på trapperne.

Soft-Logik er på vej med version 2.0 af deres populære CGFonts-editor TypeSmith. Den nye editor vil kunne lave bitmap fonte fra både Adobe Type 1 fonte, Soft-Logiks egne DMF fonte, andre Amiga bitmap fonte og Windows Postscript .FON fonte. Man kan endog hente et almindeligt bitmap billede ind, og gemme det som Amiga bitmap font. Skærme og vinduer er blevet op til 100% hurtigere og så har TypeSmith fået Auto Tracing, der betyder, at man kan tage de fonte man selv har tegnet, og få TypeSmith til at generere CGFonte fra dem. Resten er fortrinsvis små forbedringere som eksempelvis flere ARexx kommandoer, forbedret Print Preview, understøttelse af clipboard m.m. TypeSmith 2.0 skulle dukke op i løbet af efteråret.

Få strømlinede sider på Amiga

Den kommende PageStream 3.0 vil kunne læse ProPage 3.0/4.0, PageStream 2 og det nye IFF DOC format dokumenter. IFF DOC har længe været en godt gemt hemmelighed, men med frigivelse af dette format vil det i fremtiden være muligt, at udveksle DTP dokumenter mellem de forskellige DTP programmer. PageStream 3.0 vil blive sendt på markedet i USA i løbet af det tidlige efterår til en pris af $395,00. ProPage brugere tilbydes endog muligheden for at købe PageStream 2.2 nu for $175,00 inkl. fragt, og derpå modtage en gratis opgradering til PageStream 3.0 når den kommer. Yderligere oplysninger kan fås hos Soft-Logik på telefon 009 1 314 894 8608 eller fax 009 1 314 894 8608.

Sådan anmelder vi spillene

Flere versioner
Hver anmeldelse af PC- og Amigaspil er forsynet med en angivelse af hvilke computere det pågældende spil er anmeldt til, og eventuelt hvilke computere spillet udkommer til. Hvis spillet udkommer samtidig til flere computere, vil hver eneste version naturligvis få en selvstændig bedømmelse, så du kan se hvordan spillet er til netop DIN computer. Det er dog sjældent at alle versioner udkommer samtidigt, men hvis en senere version afviger væsentligt fra den/de udgaver vi allerede har anmeldt, bringer vi naturligvis en særskilt test af den nye udgave.

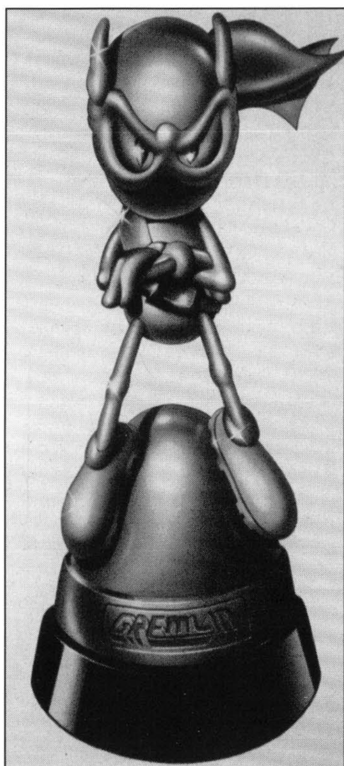
Anmelderens troværdighed
En anmeldelse vil altid være subjektiv! Hvor gode karakterer et spil scorer vil altid afhænge af, hvem det er der anmelder det. Af praktiske årsager kan det ikke lade sig gøre, at flere forskellige anmeldere tester spillene (på den anden side, hvem siger at tre anmeldere ikke lige så godt kan tage fejl som en?). Det er dog ofte, at flere forskellige anmeldere rent faktisk spiller de spil vi tester, og vi har derfor indført begrebet No Way. Hvis en af anmelderne er fuldstændig uenig i de andres bedømmelse af et spil har han/hun mulighed for, med klar og rungende røst, at skrige NO WAY, og dermed få sin egen vurdering med i bladet. Dette skulle gerne sikre en større alsidighed i anmeldelserne, og dermed et bedre grundlag for læserne.

Bedømmelsen
GRAFIK: Her bedømmer vi baggrundsgrafik, sprites, animationer etc. - d.v.s. hele den visuelle oplevelse ved spillet. Passer grafikken til spillet, eller er der tale om farvelade, der ødelægger mere end den gavner!

LYD: Hvordan er intro-musikken, samples, lydeffekter o.s.v. Er der tale om musik eller muzak. Får man røde øre efter forlænget spilletid. Aaaarg eller wow.
POWERPLAY: Gider man bruge mere end fem minutter på spillet, eller kaster man det fluks over højre skulder. I denne kategori vurderer vi også spillets placering indenfor genren. For simulationer vil der eksempelvis blive lagt stor vægt på manualen, og om det er muligt at komme hurtigt igang med spillet. For actionspil vil det istedet være ting som originalitet og udførelse, der spiller ind i vurdering-en. O.s.v., o.s.v.

HISCORE: Dette er så karakteren for den samlede vurdering (og altså ikke et gennemsnit af de øvrige). Det er her vi skiller skidt fra snot, og kommer med vor endelige dom. Man kunne også kalde denne karakter for undeholdningsværdien.

Det betyder karaktererne
95-100: Simpelthen det ultimative spil. Et spil der fremover vil blive husket som en ægte klassiker. Køb det uden betænkningstid.
90-94: Et sublimt spil, der absolut kan anbefales.
80-89: Det virkelig gode spil, der måske ikke viser noget nyt, men er glimrende udført.
70-79: Et godt spil, der anbefales med visse forbehold. Måske det er noget for dig, hvis du ellers kan lide genren.
60-69: Stadig et spil i den rimelige ende af point-skalaen. Ikke udpræget godt, men bestemt heller ikke dårligt.
50-59: Nu begynder det at knibe. Spillet har reelle mangler eller fejl, og man skal nok kigge mere end en gang, før man beslutter sig for at købe.
40-49: Under standarden for, hvad man må forvente. Spil i denne pointgruppe kan ikke anbefales.
30-39: Et ualmindeligt dårligt spil - køb det på eget ansvar.
20-29: Spil der ender med point i denne klasse er klart nedrykningstruede. De er ganske enkelt så elendige, at man ikke ved om man skal le eller græde.
10-19: Man begynder at overveje en politianmeldelse.
0-9: Køb dette spil til en du ikke kan lide.



Zool - Ninja og Kassesucces

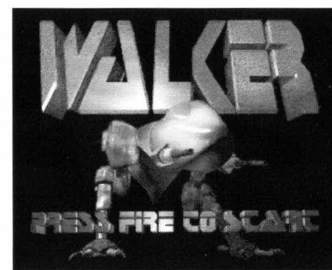
Zool lader til at være blevet den helt store dille ovre på den anden side af Nordsøen. Med bulletiner om, at det næppe varer længe før vi ser lanceringer som *Zool - the T-Shirt*, *Zool - The Toy*, *Zool - The badge* o.s.v., oplyses det samtidig, at *spillet Zool* har rundet 180.000 solgte eksemplarer i Europa. Zool har med andre ord fået status som ét af tidens Guld Spil. Intet under at Gremlin er glade for den lille fyr!

Det siger sig selv, at en succes af denne størrelsesorden får en efterfølger. I dette nummers udgave af Krystalkuglen kan du læse mere om spillet med den originale titel Zool 2.

Abonner på HiScore Professionel
Abonner på HiScore Professionel
Abonner på HiScore Professionel
Abonner på HiScore Professionel
Abonner på HiScore Professionel

Psygnosis sænker prisen

Psygnosis har ved udgivelsen af efterårets frigivelsesliste valgt, at nedsætte prisen på samtlige Amiga produkter. Fra den danske distributør af Psygnosis produkter i Danmark, K.E. Mathiasen A/S, oplyses det, at priserne fremover vil ligge mellem kr. 169,- og kr. 299,-. En stor del af titlerne vil koste ca. kr. 239,-, heriblandt spillene 'Super Hero' og 'Prime Mover', der begge er udviklet af danske Interactivision.



Clip art i lange baner

Det Køge-baserede firma M.R. Gruppen I/S lancerer i oktober måned en nyhed på Public Domain området. Firmaet har samlet en pakke på hele 15 disketter, fyldt til randen med mere end 300 farve clip art billeder.

Billederne, der er i HAM format, er delt op i kategorier: Krybdyr, Insekter, Biler, Fly, Krigsskibe og Andre dyr. For at kunne anvende billederne er det naturligvis nødvendigt, at være i besiddelse af et program, der kan importer HAM billeder, såsom Deluxe Paint 4, DigiPaint, Professional Page, PageStream m.fl. Prisen for pakken vil være kr. 249,-.

Henvendelse hos:
M.R. Gruppen I/S
Tlf.: 56 63 22 77
Fax.: 56 63 21 77

Virgin Games tager navneforandring

Vi lever i en tid, hvor begreberne udvides og grænserne flyttes. Hvorvidt det er en direkte konsekvens heraf vides ikke, men softwarehuset Virgin Games favner ihvertfald bredere med deres nye navn.

Virgin Interactive Entertainment er både længere, mere nutidigt, og måske i virkeligheden også mere præcist, hvis man skæver til softwarehusets seneste udgivelser. Vi ønsker Virgin I.E. held og lykke med det nye navn.

ACTION NEWS

Virgin Games tager navneforandring

Vi lever i en tid, hvor begreberne udvides og grænserne flyttes. Hvorvidt det er en direkte konsekvens heraf vides ikke, men softwarehuset Virgin Games favner ihvertfald bredere med deres nye navn.



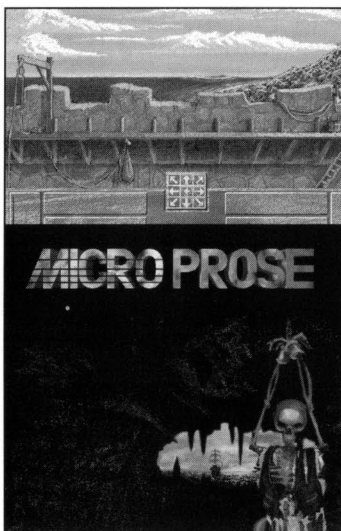
Virgin Interactive Entertainment er både længere, mere nutidigt, og måske i virkeligheden også mere præcist, hvis man skæver til softwarehusets seneste udgivelser. Vi ønsker Virgin I.E. held og lykke med det nye navn.

Hvem laver de bedste spil?

Fra den danske distributør K.E. Mathiasen A/S, har vi modtaget en liste der viser, hvilke softwarehuse, der gennemsnitligt opnår de flotteste karakterer, når deres spil bliver anmeldt i bladene. Vi bringer her en top-10, med den gennemsnitlige karakter til højre:

1. Team 17 Software 86,29%
2. Infogrames 82,67%
3. Mindscape 79,72%
4. Virgin 79,15%
5. U.S. Gold 77,73%
6. Microprose 77,17%
7. Electronic Arts 76,91%
8. Gremlin Graphics 76,14
9. Core Design 76,00%
10. Empire 74,75%

Listen er opgjort fra november 1992 til juli 1993, så tingene kan næppe have forrykket sig meget siden da.



NewTek Toaster Screamer

Firmaet NewTek har netop introduceret Video Toaster Screamer, som er noget af en revolution i 3D-industrien. Screamer'en er baseret på high speed RISC processorer, der driver Toasterens indbyggede LightWave 3D animationssystem med den dobbelte kraft af en Cray-1 supercomputer. Med sine 4 parallelle MIPS R4400 Risc processorer, leverer den en regnekraft på over 600 Mips, og med en hastighed på 150MHz både internt såvel som eksternt, når den op på imponerende 340 SPECMarks.

Screamer'en kommer komplet med NTSC video ind/udgange, og sammen med LightWave 3D animationssystemet bruges den til at lave 3D visuelle effekter til et ugentligt TV show. I forhold til andre 3D grafiske arbejdsstationer er prisen på *kun* $9995,00 ikke afskrækkende. Her er så de saftige detaljer:

4 parallelle MIPS R4400-64 bit superpipeline RISC processorer.
150MHz clockspeed.
32Kb intern cache til hver processor.
Op til 8Mb sekundær cache til hver processor.
Op til 1Gb program memory.
Mere end 600 MIPS regnekraft.

For at The Screamer kan køre skal man have mindst en Video Toaster Workstation, hvor prisen ligger lige under $5000,00. Yderligere information ved henvendelse til:

NewTek
215 SE 8th Street
Topeka, KS, 66603,
USA
Tlf: 009 1 800 843 8934
Fax: 009 1 913 354 1584.

Kommende spil til CD32



Hvis man stoler blindt på nedenstående liste, er det bestemt ikke udgivelser CD32'eren kommer til at mangle. Kigger man listen efter i sømmene, opdager man dog hurtigt en lang række gamle kendinge, der tidligere har været ude på PC og/eller Amiga. Man kan derfor frygte, at CD32'eren vil lide de samme startvanskeligheder som lillebroderen CDTV, hvor langt størsteparten af de første titler var rene konverteringer uden egentlige forbedringer eller tilpasninger til mediet. Fra en unavngiven kilde i branchen forlyder det endvidere, at vi nok kommer til at vente længe på de fleste af de nedenstående udgivelser. Fire til fem af disse skulle være lige på trapperne, men kun én eller to af disse er nyudviklede titler. Du kan dog forsøde ventetiden ved at følge CD32-udviklingen i disse spalter.

ACCLAIM:
Mortal Kombat
BULLFROG:
Syndicate
FLAIR:
Oscar
GRANDSLAM:
Nick Faldo's Championship Golf
GREMLIN:
Lotus Turbo Trilogy
Litil Divil
Utopia 2
Zool
Zool 2
The Legend of Soracil
Nigel Mansell Grand Prix
Premier Manager
ICE:
Akira (licens fra filmen!)
MICROPROSE:
Formula One Grand Prix
The Legacy
B17 Flying Fortress
Civilisation
MILLENIUM:
Diggers
Dino Worlds
Daughter of Serpents
1884
James Pond
James Pond 2
MINDSCAPE:
Liberation
Chaos Engine
Sensible Soccer
Sim Life
Drive Fractalus
MIRAGE:
Rise of the Robots
Return to the Lost World
Space Junk
OCEAN:
Jurassic Park
FA Premier Soccer
SleepWalker
International Championship Golf
TFX (Tidligere kaldet Inferno)
Burning Rubber
Mr. Nutz
First Contact
John Doe
RENEGADE:
Rough and Tumble
Uridium II
Flight of the Amazon Queen
SACHS ENTERTAINMENT:
Defender of the Crown II
SYSTEM 3:
Putty
The Ninja Trilogy
TEAM 17:
Alien Breed 2
Body Blows
Project X
Super Frog
THALION:
Lionheart
VIRGIN:
Dune
7th Guest
21st CENTURY:
Pinball Fantasies

Return of the PHANTOM

Vor kulturelle arv gemmer på mange gode historier. Gamle bøger, overleveringer, fabler og eventyr indeholder ofte universelle budskaber, der i sagens natur er lige aktuelle den dag i dag. Et af de klassiske temaer er naturligvis ulykkelig kærlighed, men man skal lede længe efter kærlighed, så ulykkelig, som i Spøgelset i Operaen.

Stakkels Erik! Han er så grim, at han er nødt til at bære maske, for at folk ikke bliver bange for ham. Erik bor, af samme grund, i katakomberne under operahuset i Paris, og hans had til mennesker manifesterer sig i trusler og afpresning af operahusets ansatte. Men også grimme og hadefulde mennesker bliver forelskede, og sådan gik det også for Erik. Han var så uheldig at forelske sig i den unge smukke sang-erinde Christine, der også blev tilbedt af Raoul. Grundlaget for et traditionelt trekantsdrama var således lagt.

Knæk og bræk

Nu skal hele denne anmeldelse dog ikke fortabe sig i et referat af Gaston Leroux's roman fra 1911 *Phantom of the Opera*, for spillets plot tager nemlig sit udgangspunkt i en helt anden tid, et helt andet sted! Vi befinder os i nutiden, hvor du spiller rollen som Raoul Montand (og du skal ikke lade dig forvirre af navnesammenfaldet med føromtalte Raoul de Chagny - dette er et af spillets clou), 'kriminaler' i Sûreté - det franske svar på FBI.

Kriminaler i knibe!

Ikke så snart har du påbegyndt din efterforskning, før en dracula-lignende person iført kappe og maske, vader hen over scenen i det store teater. I dit forsøg på at følge efter denne mandsperson op ad vindeltrappen, havner du så i den første dramatiske situation!!! En sandsæk kommer drattende fra oven! Spændende, John.

Som den velkvalificerede detektiv du er, lader du dig naturligvis ikke afskrække af denne slags ubetydeligheder, så du vandrer lidt rundt i teatret, for at udspørge de forskellige ansatte. Din afhøring af de ansatte skærper din nysgerrighed, for alt tyder nemlig på, at Spøgelset i Operaen er vendt tilbage. Ligeledes synes de nuværende aktører, at have en umådelig stor lighed med den *gamle garde*. Sådan ligner Christine Florent Christine Daaé, du selv (Raoul Montand) ligner som sagt Raoul de Chagny, og Erik, the Phantom of the Opera, ligner sig selv.

Den store berømte lysekrone i operahuset falder ned midt under en forestilling, og rammer det intetanende publikum (dette skete også i den oprindelige historie, but don't worry - endnu et af spillets clou). Din gode ven, direktøren for operahuset, har anmodet dig om, at efterforske episoden.

På din vej finder du mere eller mindre nyttige objekter du kan samle op - det være sig breve, noter, lamper, reb, nøgler, og lignende. En række af tingende kan du bruge 'aktivt', d.v.s. en nøgle kan låse en dør op etc., mens breve m.v. forøger din viden, eller stiller dig overfor nye gåder.

'Jeg har en økse lige midt i min pande!'

Pludselig genlyder det gamle operahus af et SKRIG! Du styrter gennem teatret, over scenen, ind i kulissen, op ad vindeltrappen, ned ad vindeltrappen, ind bag scenen, op ad trappen til skuespillernes garderobe, og ind i Christine Florents værelse (pyh)!

Christine er blevet myrdet, og det var Fantomet der gjorde det! Du optager derfor straks forfølgelsen på udådsmanden, og render på ham oppe på loftet. Her kommer det til voldelig holmgang med den rødkappede mandsperson, og det ender med at han hælder dig udover gelænderet så du styrter mod scenegulvet! I et helt sekund passerer dit liv revy - derpå bliver alt omkring dig sort.

Du vågner naturligvis op igen (det gør man jo efterhånden altid i denne slags spil, og tak for det!), men verden har forandret sig en smule. Du åbner øjnene, og med følelsen af deja vu ser du en mand og en kvinde stå bøjet over dig. Du kigger på kvinden og synes hun minder dig om Christine, hvilket jo virker temmelig *spooky*, som Dame Edna ville udtrykke det, eftersom hun jo så relativt død ud, sidst du kiggede efter. Manden minder dig om din gode ven teaterdirektøren, men han ser nu alligevel lidt anderledes ud!

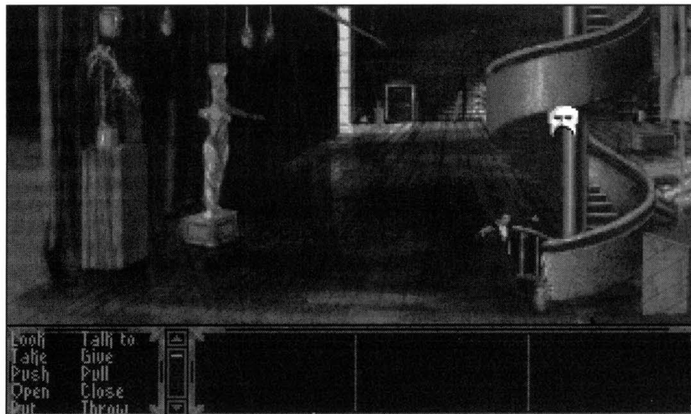
Back to the future

Denne mærkværdige udvikling på historien, er alligevel ikke helt så mærkværdig igen - hvis man altså tror på rejser i tid og rum. Du er nemlig vågnet op hundrede år tilbage i tiden, og må føle dig hensat til den tid, hvor hele dramaet tog sin begyndelse. Du er nu 'Raoul de Chagny', kvinden er Christine Daaé og manden er opera-direktøren fra dengang.

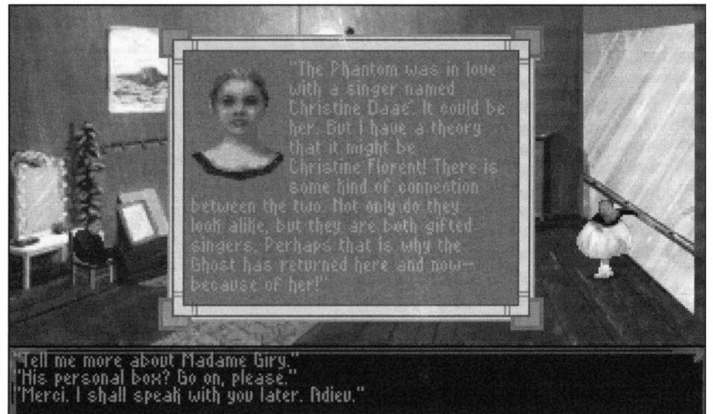
Der er kun én vej tilbage til nutiden, og det er at forhindre spøgelset i at vende tilbage. Spøgelset kidnapper Christine (Daaé), og så går den vilde spøgelsesjagt gennem operahusets katakomber. Disse katakomber er endnu ét af spillets 'clou'! De er et sindrigt system af lange, trange gange, og når jeg skriver lange, trange gange, så mener jeg laaaange, traaaange gaaaange, for er der noget mere kedeligt end at vade rundt i en endeløs labyrint???

Når pakken er tom...

Den opmærksomme læser vil måske have bemærket et vis ironisk distance i enkelte af denne anmeldelses passager, og det er fuldstændig korrekt. MicroProse har valgt at lade *Return of the Phantom* være et spil rettet mod begyndere udi den ædle adven-



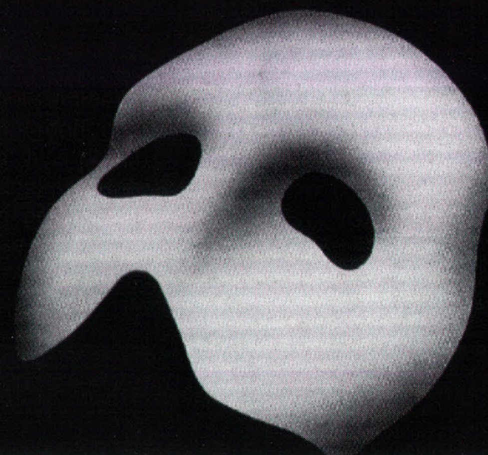
En rigtig teaterstemning præger spillet. Her er du kommet "backstage".



Til at forsøde det barske detektivarbejde har man lov til at kropsvisitere sine ofre.

The PHANTOM of the OPERA





En anden måde at opleve "phantomet" på, er at købe den udmærkede plade.

ture-genre, og det er der for såvidt ikke noget galt i. Spillet giver mulighed for at vælge mellem to forskellige sværhedsgrader, *novice* og *challenging*. Jeg har ganske vist kun prøvet challenging, men denne virker nu ikke specielt *udfordrende*, så jeg frygter egentlig lidt for sværhedsgraden i novice.

Problemet er imidlertid, at til trods for en ellers ganske fremragende historie, så er spillet hverken spændende, uhyggeligt, mystisk eller underholdende i længere tid, men blot kedeligt og trivielt. Den grafiske side er krydret med en række ganske flotte baggrundsbilleder, og animationerne er også udmærkede (dog særdeles langsomme). Styresystemet er en variant af SCUMM (og hvis du ikke ved hvad det er, så læs anmeldelsen af Day of the Tentacle), og virker upåklageligt. Det er dog ikke helt så godt som det originale system fra LucasArts. Lydsiden består af lidt underlægningsmusik, der sjældent når de store højder, og et par enkelte samples, af varierende kvalitet, hist og pist.

Summa summarum!!! Et godt drama, med et godt plot, bliver desværre til et noget middelmådigt eventyrspil, der aldrig rigtig formår, at sætte dig på prøve - det skulle da lige være, hvad angår din tålmodighed.❑

Robert Vanglo

Update

En CD-Rom udgave skulle være ude nu, og den giver lidt mere, hvad angår grafik og lyd, men gameplayet er naturligvis det samme. Amiga-ejere må dog nok se i øjnene, at hvis de vil have The Phantom of the Opera, så må de tage til London for at se den.

PC

Grafik:	82%
Lyd:	72%
Powerplay:	71%
Ram:	2 Mb
Disks:	5 HD
Harddisk:	8 Mb
Udgiver:	MicroProse
Pris:	469,-
Udlånt af:	Interactivision
Grafikkort:	VGA 256/MCGA
Lydkort:	Adlib/Soundblaster/ Roland/Pro Audio Spectrum
Hastighed:	80286/386/486

HiScore: 72 %



Der er masser af monstre i Lands of Lore. Her ses eksempelvis en ansvarshavende udgiver.



Kongen har store problemer, men du giver da gerne en hånd med.

Lands of Lore

The throne of chaos

Efter de enorme successer med Eye of the Beholder I og II, har Westwood Studios nu sagt farvel og tak til beholderen. Istedet giver de os nu håb om en ny, og forhåbentlig endnu bedre serie, når de om kort tid sender 1. del af Lands of Lore på gaden, med undertitlen "The Throne of Chaos".

King Richard, en stor og mægtig konge, har fået opbygget et stort, flot og uindtrængeligt slot - Gladstone Keep. Han har stort set ingen bekymringer på sine ældre dage, bortset lige fra en enkelt...

Og langt, langt borte fra Gladstone holder en gammel, pukkelrygget kone til i et telt. Også hun har kun et problem; King Richard. Hun anskaffer sig derfor (Kupon-nyhederne?) en ny, smuk fingerring, der omgående kan lave den afskyelige heks om til hvad hun end ønsker.

Et rent tilfælde!

Og nu - mine damer og herrer - kommer DU ind i billedet. Du befinder dig nemlig 'tilfældigvis' på Gladstone Keep, og lynhurtigt er du udråbt som kommende redningsmand for hele kongeriget. Du bliver derfor sendt afsted for at finde en vis person, der har evner eller udstyr til at afværge heksens magi.

Meget snart opdager du dog, at skoven udenfor Gladstone ikke ligefrem er det mest hyggelige sted man kan forestille sig. Men... God tur!!!

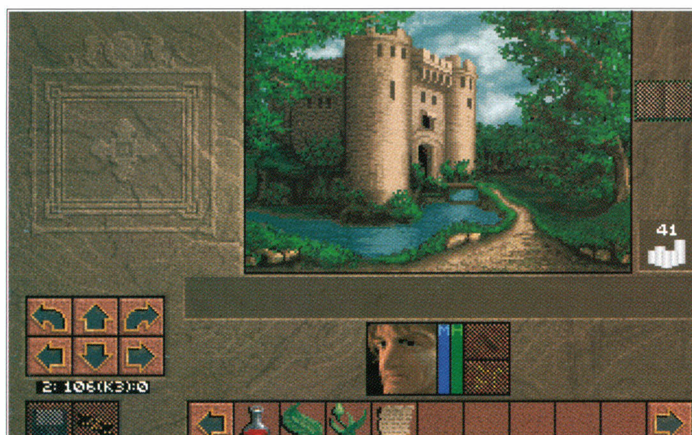
Rent spillemæssigt ligger Lands of Lore meget tæt op af EOB II. Men forskel må der vel være? Eller hvad? Den første forskel man finder (desværre), er manglen på et kompas. Det opvejes dog lidt, når man opdag-er at, ens magiske atlas helt af sig selv kan tegne et kort for dig. Og senere i spillet finder man da også et ægte spejderkompas. Skidesmart, Bøv.

En anden ubetydelig ændring, er at muligheden for selv at bestemme sit navn er faldet bort. Dette er dog - set ud fra min synsvinkel - en absolut fordel. Det er med til at give spillet den helt rigtige atmosfære, at man nu ikke kan rende rundt med fire karakterer ved navn Bent, Kurt, Arnold og Superman.

Omrokering

Men bortset fra de førnævnte ændringer, må man nok indrømme at Lands of Lore ligger lidt for tæt på Westwoods tidligere kreationer. Hvad angår grafikken, er der er flyttet lidt rundt på ikonerne, og baggrundene er om muligt gjort lidt flottere.

Monstrene er flot animerede (?) og utroligt detaljerede, og efterhånden som de får bekæmpet dig, bliver dit ansigt mere og mere blodigt. Hyggeligt? Tja...



Baggrundsgrafikken er særdeles flot og detaljeret.



Denne yndige unge dame er ikke blot smuk - hun er også farlig.

Men hyggeligt er i hvert tilfælde manualen, der med klare ord forklarer alt hvad man behøver at vide, uden egentlig at give svaret på nogle af spillets puzzles. Og hvis du er af den type, der mener at du ikke har tid til at læse manualen, men derimod gerne vil igang med at spille, så kan du for eksempel læse manualen mens programmet installeres, og du alligevel ikke har andet at lave. Under installationen har du nemlig masser af tid at læse i, mens maskinellet knokler for at få de 8 disketter presset ind på de sidste 18 Megabyte af din harddisk. Installationen tager cirka 45 minutter.

Status Quo?

Alt i alt må man nok sige at det er lykkedes for Westwood at kreere et spil, der uden tøven kan kaldes en afløser for Eye of the Beholder. Men måske er vikaren - som jeg efterhånden har pointeret flere gange - blevet lidt for meget lig sin forgænger. Spillet indeholder i hvert tilfælde ikke ret mange nye grafiske finurligheder, og Westwoods grafiske elementer i f.eks. skoven, er præcis de samme som i EOB II. Men var man EOB-fan, så er Lands of Lore absolut et must, og ikke mindst langt bedre end Eye of the Beholder III (et spil Westwood ikke havde det mindste med at gøre). Og for alle andre: Prøv det alligevel!❏

Hans Henrik Appel

PC

Grafik:	94%
Lyd:	90%
Powerplay:	93%
Ram:	640 Kb
Antal disk:	8 HD
Harddisk:	18 Mb
Udgiver :	Virgin Games
Grafikkort:	VGA 256
Lydkort:	AdLib/ Soundblaster m.fl.
Hastighed:	386

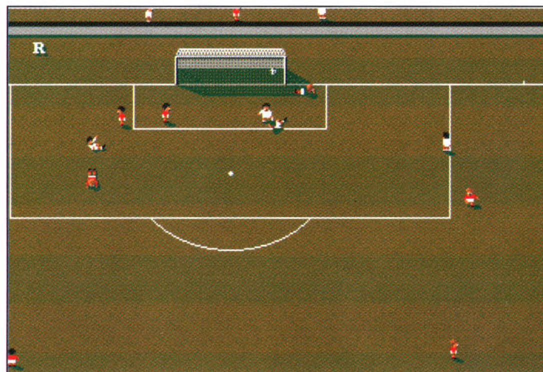
HiScore: 91 %

Update

Vi har endnu ikke hørt tale om en Amigaversion af Lands Of Lore, Men Westwood plejer jo at være ganske flinke til at udgive deres spil til Amigaen, så mon ikke.

Sensible Soccer

PC'en har nu fået et fodboldspil, der vil noget. Vi har vendt boldøjet mod Parkens største konkurrent: Sensible Soccer!



Endelig et fodboldspil til PC, der lægger vægt på det vigtigste - nemlig spillet.

Godt 7 måneder efter Amiga-versionen er PC'ens Soccer endelig kommet på gaden. Den ligner med få og små ændringer originalen på godt og ondt. I den henseende er det tankevækkende, at man ikke har forbedret spillet mere, end tilfældet er, for det minder kort sagt for meget om et diskettebaseret spil. Hvad det faktisk også er.

Under alle omstændigheder er Sensible Soccer pr. dato det førende fodboldspil for PC'en i hjemmet, på arbejdet og i skolen.

Fodbold a la Carte

Generelle indstillinger foretages under *OPTIONS*. Plænens beskaffenhed kan her indstilles til at afspejle årstiden for de aktuelle kampe. Et andet vigtigt punkt er, at baggrundsmuzakken fjernes herfra!

EDIT TEAMS: Her skræddersys holdets uniformer og de enkelte spilleres hud- og hårfarve (!). Navne kan også opdateres, mens uvæsentligheder som diverse spilleres data er *yt*. Bemærk, at holdene alle har 3 stjernespillere. De er afgørende for holdopstillingen før kampene og kan heller ikke ændres.

LOAD/SAVE DATA: Der er fem spilniveauer at indlæse. Ud over de originale 40 landshold og 64 klubber med aktuelle spillere er der 3 "scenarier", hvor man kan ændre hold- og spillernavne og dragter efter egen smag. Eller mangel på samme. Således består mit yndlings-hold for tiden af 16 ministre i den siddende regering (som vi kender den pr. 30. august 93).

Så' der båld!

Man kan vælge mellem fire turneringstyper. *FRIENDLY* er en hurtig venskabskamp mellem to hold efter eget valg. Det er her, man bruger de 6-7 minutter, man indimellem har til overs på arbejdet, til at øve sig mod computeren eller at træne sit hold op med. *CUP* er hjemmelavede turneringer, hvor man selv bestemmer en god del af vilkårerne, for eksempel antallet af runder, de enkelte hold, banekvaliteten og eventuel ekstratid.



Når du spiller Cup, kan du selv bestemme hvordan den skal være.

En alvorlig fehler

Soccer mangler en hotkey (Alt+B) til akutte situationer, hvor spillet skal pauses og skærmen gøres sort eller fyldes med seriøst sludder - som når bossen, konen eller sønnen kommer forbi.

Op til 20 udvalgte hold kan deltage i en *LIGA*, hvor alle spiller 1-10 gange mod hinanden. Vinderne af hver kamp får 2 eller 3 points. Holdet, der kommer ud af konkurrencen med flest points, vinder. Særlige begynder-cup's og -ligaer er gemt under *SPECIALS*, klar til brug. Som alle andre steder i SensiSoccer kan samtlige hold være spiller- eller computerstyret.

Tjek på bållen!

Sensible Soccer er indtil videre det fodboldspil, vi har ventet så længe på til PC'en. Selv om den ikke udnytter PC'ens muligheder, er der dog underholdning nok til mange regnvejrsdage.

Spiller man to mod hinanden, kræves et joystick. Analoge joysticks skal holde sig fra fodbold. Dette rappe spil kræver hurtigere kontrol - vi skal ned i gamepad-størrelsen eller i hvert fald til et digitalt joystick, før det kan følge med. Joystick er påkrævet, hvis man spiller mod hinanden.

Jan Holm

PC

Grafik:	82%
Lyd:	61%
Powerplay:	78%
Ram:	530 Kb
Disks:	1
Pris:	349,-
Udgiver:	Mindscape
Harddisk:	2,5Mb
Grafikkort:	EGA, VGA (hurtigt VGA-kort anbefales)
Lydkort:	Soundblaster/Adlib/Roland
Hastighed:	80286, 386/33 anbefales
Udlånt af:	SES/ESCape 3139 6366

HiScore: 74 %

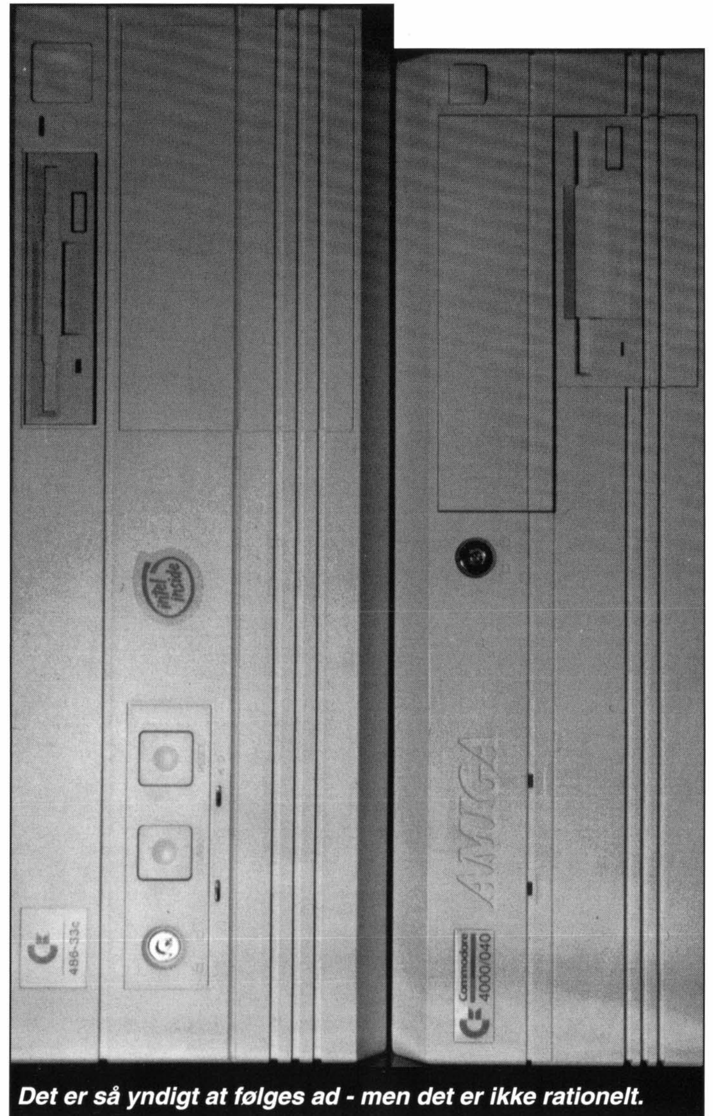
Update

Amiga versionen har som nævnt været på gaden længe - den oprindelige version er rent faktisk mere end et år gammel. Konkurrencen på Amigaen er jo som bekendt noget hårdere, hvor spil som det hæderkronede Kick Off 2 og dettes afløser Goal brillierer. Men ingen tvivl om at Sensible Soccer har en trofast fanskare på Amiga-siden.

Commodore

Et lykkeligt par der skilles

Computerbranchen er ét stort paradoks. Der bliver solgt store mængder computere, og alligevel er branchen i krise. IBM kom ud med et astronomisk underskud, og de andre store firmaer har også sat penge til. Commodore har alt i alt klaret sig godt, men vil nu rationalisere for at forblive konkurrencedygtige. Vi ser nærmere på den nye strategi.



Det er så yndigt at følges ad - men det er ikke rationelt.

Commodore har som computerproducent altid haft et paradoks. På trods af de lancerede Amiga'en som et alternativ til PC, er de blevet en af verdens største PC producenter. Grunden til at de har klaret sig så godt skyldes først og fremmest, at de var tidligt ude med en af de første IBM kompatible computere. Indenfor de sidste par år er Commodore for alvor blevet store indenfor PC-verdenen med en placering blandt de 3 største, og er blevet fast nummer 2 i Danmark med ca. 17% af markedet. IBM ligger, ifølge tal fra førende analysefirmaer, stadig klart nummer et med ca. 36%, men tallet er faldende, mens Commodore nærmer sig de 20%. Olivetti befinder sig på tredjepladsen, mens Compaq ligger som nummer fire.

Der er benhård konkurrence på PC-markedet i dag. Computerne sælges næsten uden avance, så alle tvinges til storproduktion. Det er en selvforstærkende effekt, der går hårdt ud over økonomien hos producenterne. Værst er det gået ud over IBM, der på verdensplan må afskedige 85.000 medarbejdere. Hos Commodore er der ikke panik, idet de specielt i Danmark har klaret sig pænt. Men som led i en optimering af virksomheden vil Commodore, med egne ord, foretage rationelle omlægninger.

Som brødre vi deles

Det er ikke noget nyt for Commodore at konkurrere mod sig selv med Amiga og PC. Ved Amigaens fødsel overvejede man faktisk, om Amiga'en skulle have et selvstændigt firma, men nu er det Commodores PC-linie, der bliver fortsat i et nyt firma med tidligere Skandinavisk Produkt- og Markedschef for Commodore Data Lars Kirstein som direktør. Der er flere grunde til dette, men den vigtigste er Taiwan-firmaet Acer.
Det nye selskab hedder *Commodore PC-Division*, og vil være 100% ejet af Acer - Commodore har således, ifølge Lars Kirstein, ingen økonomiske interesser i den nye *division*. Acer vil videreføre Commodore PC-navnet som et selvstændigt program, på linie med Acers egne PC'er.

En anden vigtig grund til omlægningen er netop de to vidt forskellige produkter. Med de nye firmaer vil det være muligt at få et mere klart fokus på linierne og arbejde videre med de to koncepter, som Amiga og PC er. Commodore har i lang tid slet ikke koncentreret sig om udvikling til MS-Dos maskinerne, og med den hårde konkurrence på PC-markedet, er det vigtigt hele tiden at være på forkant med udviklingen - det får vi mulighed for med den nye struktur, fremhæver Lars Kirstein.

Flere selskaber, men central styring

Faktisk bliver Commodore koncernen delt op i endnu mindre afde-linger, idet Commodore PC-Division og Amiga-firmaet Commodore Data A/S (under navneforandring til Commodore Scandinavia A/S) kommer til at dække hele Skandinavien. Der skal være tilsvarende datterselskaber i de andre regioner indenfor hver deres linie. Besparelsen ved datterselskaberne ligger i, at der i hver region kun er ét sted med stødpudelager og de tungere funktioner, hvilket for Skandinaviens vedkommende vil ligge i Danmark.

Dermed spares de nationale lagre væk samtidig med, at man lægger mere af support-arbejdet samt garantihåndteringen ud til distributørerne. For Amiga i eksempelvis Norge vil det betyde, at der kun er 4 ansatte tilbage, der skal klare arbejdet med salg/marketing og noget support. Også i Danmark vil der ske omlægninger, idet kontoret i Glostrup lukkes og alle Amiga aktiviteter samles i Viby ved Århus, mens PC divisionen pr. 1 september 1993 er flyttet sammen med Acers skandinaviske organisation i Birkerød.

Kan kunderne være trygge?

Kernen i hele dette er naturligvis kunderne. Men de behøver faktisk ikke være nervøse, idet Commodore lover, at de ikke vil mærke så meget forskel. Men kvaliteten af produkterne vil gå op, samtidig med der vil komme mere præcise specifikationer, forlyder det. På Amiga markedet vil Commodore fortsat fastlægge priserne for at undgå den nervøsitet og usikkerhed, der præger PC-markedet.

På PC-markedet vil en stor del af Commodore salget fortsat foregå gennem CBC (Computer Business Center) kæden. Tidligere hed forhandlerkæden Commodore Busi-ness Center og handlede kun med Commodore. Men på grund af kundernes stigende krav blev CBC og Commodore enige om, at CBC skulle kunne sælge alle mærker, selvom deres primære fokus stadig vil være på Commodores produkter.

Amiga sælger flot

Salget af computere generelt bliver ved med at stige. Størst ære af dette i Danmark har dog Amiga'en, der har tegnet sig for en ganske uhørt vækst på 36% i løbet af det sidste

halve år, hvor hver tiende solgte computer var en Amiga. Med 4.5 millioner solgte Amiga'er solgt på verdensplan er Commodore godt på vej til at gentage "C64 boomet". I Danmark er der dog et stykke endnu, før de 150.000 danske Amiga'er kommer op på de 350.000 "brødkasser", der blev solgt.

Den sidst spillede trumf hedder Amiga 1200, der alene i England har solgt 400.000 enheder. Det tilsvarende tal for Danmark ønsker Commodore ikke at offentliggøre, men mon ikke et tal på hen imod 10.000 enheder passer? Amiga 1200 er ikke den eneste Amiga, der sælges, men den er vækstakslen hos Commodore. Tidligere kunne forhandlerne kun tilbyde Amiga 600 (HD) i den billige ende, men nu har forbrugerne valget med den teknisk klart bedre A1200. Commodore mener også, Amiga 1200 er PC'en overlegen på mange punkter.

I Danmark ventede man bevidst med lanceringen af A1200, fordi man ikke var klar før. Dels var Amiga 4000 næsten lige kommet, men vigtigst var det, at der skulle være nyt software klar, og forhandlerne skulle indlæres i den nye maskine. Effekten af forberedelserne udeblev heller ikke. Computeren blev blæst ind på markedet, så den var i restordre det første stykke tid.


Jesper Christensen - manden bag det danske Amiga marked.

Seriøs underproduktion
Situationen er lige så ulykkelig for flagskibet Amiga 4000, der næsten konstant har været i restordre siden lanceringen for et år siden. I øjeblikket er det største problem Amiga 4000/30, der trods Commodores store bestillinger bliver revet væk. Det skyldes blandt andet, at det er blevet et trend for almindelige brugere at købe Amiga 4000.

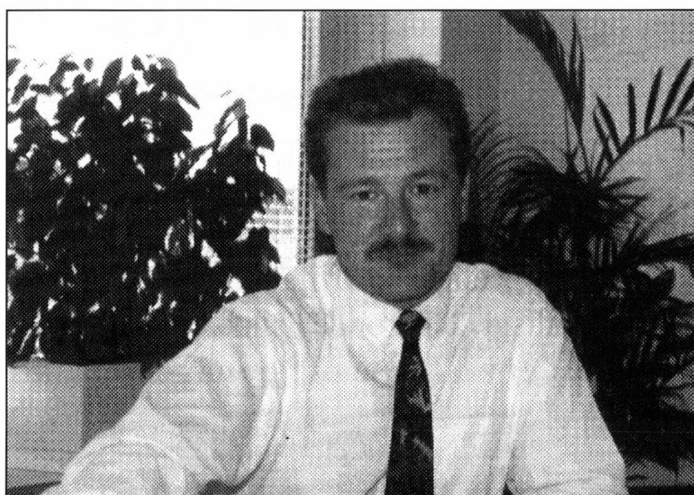
Jesper Christensen, der er chef for det danske Amiga-marked mener, at softwaren til de seriøse maskiner er virkelig god. Eksempelvis tekstbehandlingsprogrammet Final Copy er fortrinligt med moderat pris og RAM-krav. Til multimedie er der så stærke programmer som Scala, DeluxePaint, Art Department Professional og Professional Page. Skal man have det tilsvarende software til Apple koster det mindst tre gange så meget.

Amiga ikke til bogholderi
Hvis man undrer sig over, at Amiga'en ikke går ind og konkurrerer med PC'en med regneark og lignende, har det en god forklaring. Kommercielt set er Amiga en multimedie- og ikke kontormaskine. Commodore laver i forvejen PC'ere, som CBC sælger med bogholderi og netværk, så markedsføringen er helt adskilt, selvom en A4000 godt kan hamle op med en 486-PC. Amiga skal konkurrere med PC'en på egen præmisser, hvilket fortrinsvis er multimedie, hvor den også er meget anerkendt.

Der er svært at sætte Amiga 4000 i bås med hensyn til funktion. Det er en multiniche computer, der sælges på mange forskellige måder. Den markedsføres derfor af forhandlerne ikke som computer, men som en færdig løsning.

CDTV fik sen succes
Da Commodore kom med CDTV for et par år siden, formåede den ikke rigtigt at slå igennem trods stor opmærksomhed. Dengang blev den lanceret som en multimediemaskine og måtte ikke kaldes en computer, hvilket Commodore i dag indrømmer var en fejl.

I foråret blev CDTV relanceret - og markedsført som en computer med keyboard og mus - i Danmark til en billigere pris. Det viste sig at være en god ide, idet den overraskende for alle, andre end Commodore, solgte fantastisk. Faktisk er der solgt over 5000 maskiner indenfor det sidste halvår, hvilket er hele 20% af CD-audio markedet! Softwarehusene på den internationale front har tilsyneladende helt mistet interessen for CDTV, men forbrugerne er glade for deres kombinerede computer og CD-afspiller, og danske Interactivision har da også understøttet maskinen med bl.a. InterOffice og Strip Poker.


Lars Kirstein - direktør for den nyoprettede Commodore PC-Division.

Det er i forbindelse med CD-32 meget vigtigt for Commodore, allerede at være kendte på audiomarkedet, og CDTV har også interessant teknologi i forhold til andre CD-afspillere. Styrken ligger i CD+G (grafik og tekst), fordi man på den samme disc kan lave 2-3 versioner af en CD, for eksempel med forskellige sprog og en med karaoke.

Fremtiden hedder 32 bit
Produktionen af CDTV er nu stoppet, eftersom CD-32 som en hårdtslående efterfølger netop er kommet på gaden. CD-32 kan med CD XL systemet vise 16 billeder i sekundet, og man vil kunne lægge mere end 700 normale floppydisks ned på en CD. Trykprisen for en CD er kun 10-15 kroner, og da det ikke er muligt at gemme på en CD som normale disketter, vil piratkopiering på CD-32 være umuligt! Så selvom de dedikerede CD-32 spil vil blive meget imponerende, må vi forvente, at prisniveauet vil være nogenlunde det samme som for almindelige Amigaspil.

De første spil til CD-32 er lavet af udvalgte softwarehuse for at sikre en høj kvalitet. Et af dem vil være film-licensen Jurassic Park, der udgives af engelske Ocean. Commodore har indledningsvis 'kontrolleret' spilproduktionen for at sikre sig, at CD-32 vil kunne tilbyde en god basis af software. Der er ingen tvivl om, at CD-32 er en stærk platform, der åbner mulighed for en helt ny generation af spil, blandt andet med Virtual Reality.

Hovedparten af disse nye spil, vil naturligvis komme fra softwarehuse i England, Frankrig, Tyskland og USA, men også det danske distributions- og softwarefirma Interactivision har titler på vej. Der er tale om tre af slagsen, indenfor tre forskellige genrer: et shoot'em up spil, et pinball spil og et platform spil. Der er ganske vist ikke tale om dedikerede CD32-titler, men kan alligevel give et fingerpeg om den generelle opbakning.

Commodore er iøvrigt ikke nervøse for, at CD'en er forældet i forhold til de nye digitalbånd og minidiscs. De mener at der vil gå rum tid, før disse lagermedier vil slå igennem, hvis de overhovedet gør det. Problemet kan dog blive CDTV-syndromet, hvor der går alt for lang tid før der kommer maskinspecifikke titler på gaden, og vel at mærke titler der udnytter mediet.

Fra kilder i branchen stilles der sålede store spørgsmålstegn ved CD32'erens overlevelsesevner, hvis der ikke i den meget nære fremtid udkommer *rigtige* CD32-spil. Der er masser af titler undervejs (ca. 80 softwarehuse verden over sidder i øjeblikket og udvikler på livet løs), men i skrivende stund ser det kun ud til at der ligger 4-5 titler klar omkring CD-32'erens lanceringstidspunkt i Danmark, og kun de færreste er *ægte* titler. Nogle mener endog at CD-32'erens succes er alt afgørende for Commodores beståen som helhed.

Film i kassen
Sidst på året skulle Commodore udsende en udvidelse til CD-32, der er store muligheder i. Det er FMV-systemet, der betyder Full Motion Video - CD-filmfremvisning med 30 billeder/sekund! Prisen for udvidelsen skulle efter sigende kun blive på omkring 2000 kroner. Hovedparten af videoproducen-





terne er netop blevet enige om, at gøre FMV til standard på linie med VHS, så det skulle ikke vare længe, før man kan leje og købe de bedste film på CD. Det kan endda blive billigere end videobånd, fordi der, endnu i hvert fald, ikke er punktafgift på CD'ere.
Med de tre stærke esser på hånden, spil, musik og film, vil CD-32 blive den mest totale multimedie maskine på markedet - og det til en en absolut rimelig pris. Senere vil det måske også være muligt, at bruge den som computer til tekstbehandling m.m. samt hente satellit data, men Commodore prioriterer højest at komme godt i gang, før det vil gå videre med de planer. Det er dog meget sandsynligt, at der senere vil komme en kobling til Amiga 1200 med et løst 32 bit CD-drev, selvom det nok ikke bliver helt billigt.

Software skal sælge maskiner

Det vil i stigende grad være programmer og spil, der skal være salgsargumentet for Amiga-produkterne fremfor selve hardwaren. CD-32 pakken sælges derfor sammen med et leksikon på CD samt to spil (Oscar og Diggers), så køberne får noget med hjem. For at understrege det store udbud af programmer til Amiga'en udsender Commodore snart et 480 siders software katalog.



CD-32 er som total underholdningsmaskine udset til at blive fremtidens husalter.

Commodores omsætning har i Danmark været støt stigende siden 1987. I 1987 omsatte virksomheden for 140 mill. kroner - en omsætning der i 1992 var steget til 285 mill. kroner. I 1993-regnskabsåret kunne virksomheden så præsentere den rekordstore omsætning på 315 mill. kroner. Som følge af omstruktureringen må Commodore imidlertid forvente en markant omsætningsnedgang, da man nu kun står tilbage med Amiga produktlinien. En egentlig indtjeningsforøgelse pr. solgte enhed må dog tilsvarende imødeses.

Commodore har hidtil haft succes med pakkeløsningerne, fordi de kan ramme nye målgrupper. Ja, der har selv været eksempler på, at ældre damer købte "Hugo-Amiga'er"! Det er derfor sandsynligt, at vi fremover vil se pakkeløsninger (bundles) fra Commodore i højere grad end tidligere. Amiga 1200 sælges allerede nu som pakkeløsning, hvilket du kan læse mere om i nyhedssektionen.

Vi vil nok se en kraftig annoncering for den nye CD-32, måske også steder, hvor man normalt ikke ser Amiga reklamer. Det er et udtryk for, at Commodore tror på, at denne maskine virkelig kan slå igennem som værende "fremtidens husalter". Det eneste man er nervøs for er, om der, som med de andre nye Amiga'er, kan blive et leveringsproblem, så pengene til reklamer vil være spildt.

Fremtiden i farver

Med den nye struktur vil man ikke kunne skyde Commodore i skoene, at de gør for lidt ud af enten PC eller Amiga. PC'en er ude af huset, og arbejdet omkring Amiga'en intensiveret. Commodore lægger ej heller selv skjul på, at de mener den største fremtid ligger i Amiga'en, der modsat PC'en har en optimal platform for videreudvikling. Med de nye maskiner lanceret indenfor det sidste år, kan forbrugerne heller ikke være i tvivl om, at Commodore vil satse hårdt på Amiga'en. En anden fordel ved Amiga'en er, at Commodore selv kontrollerer markedet, så man ikke ser tilstande som på PC-markedet med Intels behov for hele tiden at komme med nye chips.

Det er umuligt at spå om, hvor Commodore er henne om 5-10 år. Med Amiga'ens image som totalcomputer for hele familien kan en maskine som CD-32 godt gå hen og blive noget man ser i alle hjem. Men konsolmarkedet, hvor det hele starter, er hårdt, og Sega og Nintendo vil nok gøre alt for at hindre Commodore i at opnå dominans. Fremtiden vil vise om Commodore kan gøre drømmene til realitet.❑

Robert Vanglo & Tage Majland



Amiga-ram:

512 K-ram udvidelse m. ur og afbryder	345,00
2 MB ramudv. m.ur/afbr.t.A-500	1195,00
2 MB Chipmem adapter t. A-500/2000	1640,00
1 MB ramudv. til Amiga 500 plus	660,00
1 MB ramudv. til Amiga 600	615,00
MEMORYMASTER til A-1200 m 1MB	1510,00
MEMORYMASTER til A-1200 m 5MB	3370,00
MEMORYMASTER 2000 med 2 MB	1305,00
MEMORYMASTER 2000 med 4 MB	2315,00

Diskettestationer:

3.5" Diskdrev m. bus & afbr.	710,00
3.5" Diskdrev til indbygning i A-500	680,00
3.5" Diskdrev til indbygning i A-2000	660,00

Harddiske:

Paradox SCSI extern controller til ALLE Amiga-modeller. **OGSÅ A600/1200** 995,00

Se iøvrigt specialskemaet nedenfor.

Printere og tilbehør:

Star LC 24-200, 24 nål, color	3540,00
Citizen 120 D+	1395,00
Citizen swift 200, 24 nål	2495,00
Citizen swift 240, 24 nål super farveprinter	3495,00
Farvebånd, Citizen 120 D	50,00
Farvebånd, LC 10/20, sort	50,00
Farvebånd, LC 24, sort	90,00
Printerkabel, A-500(IBM)/Centronics	50,00

Disketter:

	pr. stk.	pr.100
5.25" DSDD NN	3,25	292,50
5.25" HD NN, 1.2 MB	4,25	382,50
3.5" DSDD NN	4,50	382,50
3.5" HD NN, 1.44 MB	6,75	607,50

Diskettebox med lås:

til 80 stk. 3.5" eller 100 stk. 5.25"	55,00
til 100 stk. 3.5"	55,00

Modem:

DANCOM 14400 SR Faxmodem extern	4435,00
DANCOM 2400 MNP Faxmodem extern	1890,00
DANCOM 2400 MNP Faxmodem intern	1550,00
DANCOM Faxmodem 48/24 extern	2030,00
DANCOM Faxmodem 48/24 intern	1725,00

Joystick og diverse:

Competition Pro Joystick	150,00
Competition Pro Star m. autofire/slow	230,00
Competition Pro mini m. diskbox	175,00
The Arcade Joystick	230,00
Danjoy, dansk superjoystick	210,00
Amigaomskifter t. PC-Joystick(analog)	200,00
Mus & Joystick omskifter, elektronisk	140,00
Logic3 Speed-Mouse m. micro-switches	225,00
Musemåtte, blå, 8mm,	65,00
Musemåtte, rød, 6mm	50,00
Multimeter 3800 G (Volt-AmpereOhm)	345,00
Kickstart V. 2.04 ROM	215,00
Kickstartomskifter, A500/2000, 2 sys.	145,00
Kickstartomskifter, A500/500+, 2 sys.	205,00
Kickstartomskifter, A500/500+, 3 sys.	250,00
Kickstartomskifter, A-600/CDTV	250,00
Bootselektor DF0-DF1(2)	85,00
Støvlåg til A-500/600/12002000 røgfarvet	95,00
Multiplayerkabel, A-500/A-500	165,00
Soundsampler, stereo, Smartsound	395,00
Xcopy Professional med Hardware	585,00
Strømforsyning til A-500	525,00
Diverse IC-kredse til Amiga (og C-64)	ring
Installationskit 2.5">3.5" Harddisk A.1200 muliggør brug af 3,5" Harddisk i A1200	275,00
2.5" Harddiskkabel til A-600/A1200	95,00
Kick 3.0 Modul m. rom's til A 500/2000	575,00
FPU 68882 20 Mhz	820,00
FPU 68882 25 Mhz	880,00
FPU 68882 33 Mhz	960,00
A-1200 internt Ur	250,00
VGA-Adapter t. A-1200 m.fl.	170,00

Computere:

Amiga 1200	3495,00
Amiga 1200 m. 128 MB Seagate Harddisk	6725,00
Amiga 600	1995,00
Amiga 600 m. 40 MB Harddisk	3360,00
Amiga 600 m. 121 MB Seagate Harddisk	5140,00

Har du problemer med din Amiga 500/1000 eller 2000 kan vi normalt reparere der til en fornuftig pris. Bemærk dog , at reparatione· kun modtages efter forud truffet aftale. Dette skulle gerne holde reparationstiden på et minimum.

4-player adapter som kan bruges til Dynablaster og Kickoff spillene og andre med mulighed for 4 spillere. Sættes i printerporten - omskifter der muliggør anvendelse til ovennævnte spil. **Kun hos ABSALON DATA. Pris: kr. 195,00**

Vi har mange andre varer. Disse fremgår af vor prisliste, som du får ved hvert køb, så du kender de nyeste priser.

	OKTAGON/SCSI		ALFA POWER/AT-BUS		GVP/SCSI		Amiga 6/1200
System	**t.500**	**t.2000**	**t. 500**	**t. 2000**	**t.500**	**t. 2000**	
AT-BUS-controller, 0 Mb	-	-	1490,00	1065,00	-	-	-
AT-BUS-controller, 2 Mb	-	-	2350,00	1925,00	-	-	-
SCSI-controller, 0 Mb.	1805,00	1700,00	-	-	-	1795,00	-
SCSI-controller, 2 Mb	2665,00	2560,00	-	-	-	-	-
42 Mb HD, 15 ms., 0 Mb	-	-	2525,00	2230,00	-	-	1360,00
42 Mb HD, 15 ms., 2 Mb	-	-	3375,00	2990,00	-	-	-
85 Mb HD, 15 ms., 0 Mb	3915,00	3885,00	3425,00	3055,00	3495,00	3295,00	2360,00
85 Mb HD, 15 ms., 2 Mb	4675,00	4645,00	3950,00	3630,00	ring	ring	-
127 Mb HD, 16 ms, 0 Mb	4380,00	4355,00	3200,00	2850,00	3895,00	3895,00	2935,00
170 Mb HD, 16 ms, 0 Mb	4660,00	4630,00	3510,00	3165,00	ring	4385,00	-
44 Mb Syquest HD, incl. disk	7800,00	4585,00	-	-	ring	-	-
88 Mb Syquest HD, incl. disk	8460,00	5410,00	-	-	7225,00	ring	-

Bemærk, at alle priser på Harddiske er dagspriser pr. 5/9-1993. Disse kan ændres uden varsel !!

Ring om vore priser på Harddiske til Amiga 600/1200, da der sker noget her for tiden !!!
Vi kan naturligvis montere den med GARANTI for kr. 200,00 (også din egen HD)

Forhandlere søges.

Alle priser incl. MOMS

Forbehold for prisændringer

Importør af varer fra bl.a.

BSC - Jee Cee Supplies
HK-Computer - Macro Systems
Vesalia - Harms - Mainhatten Data

ABSALON DATA

Vangedevej 216 A - 2860 Søborg
Tlf: 31 67 11 93 - FAX: 31 67 11 97
Ma. - Fr.: 14 - 18. Lø. lukket

1869



... og til højre ser vi Friheds-gudinden, som blev opført af franske arbejdere i det sene 1800-tal. Statuen er 46 meter høj, og vejer 25.000 kilo. Den tjente oprindeligt som fyrtårn, og bla bla bla...

Næh nej, sejlads nu til dags er der ikke meget spænding ved. Overfyldte restaurenter fyldt med vrælende børn og cigar-rygende mænd, og mad som koster det tredobbelte af det normale. Man kan endda redde sig en dårlig mave til den efterfølgende 8-timers bustur hvis man er heldig. Men stiller man sig på agterdækket, kigger ud over havet og snuser godt ind (mens man glemmer lugten af diesel), er det da muligt at føle en snert af svundne tiders eventyrligheder. Den samme salte duft har været indåndet af eventyrere og rejsende, hundreder af år tilbage. Som man står og kigger ud over det endeløse hav og tænker over hvor utroligt stor verden i virkeligheden er, kan man ikke undgå at komme i en helt speciel stemning. Behold den stemning for nu får du brug for den. Når du skal spille 1869.

Gee, dollars!

Temaet i 1869 er handel. Du starter som en ung, håbefuld mand/kvinde der netop har vundet $7000 i lotteriet. Selvfølgelig er det første du tænker: 'Fedt, $7000, jeg køber sgu' et skib og bliver handelsrejsende!' Som sagt, så gjort. Du starter i din hjemstavn som du selv vælger, og det første du gør er naturligvis at fræse hen til bådbyggeren og bestille et skib. Hvis der er mere en een spiller starter spillet med en auktion, hvor du byder på det skib du vil have.

Skibene varierer meget i pris og kvalitet, så man skal sørge for at holde øje med disse to punkter. Det tager gerne en månedstid at få et nyt skib og bemande det, så man klikker på kalenderen for at springe frem i tiden. Mandskab hyrer man på den lokale kro, hvor man lader rygtet spredes om at man søger sømænd. Her bør jeg måske lige nævne, at al dialog foregår ved, at man vælger hvad man vil sige fra en række af mulige replikker. Nogle af disse replikker ser ud til bare at være med for at fylde. F.eks. har man 10 replikker at vælge mellem hvis man vil søge mandskab, lige fra *I'm looking for x top rate people* til *Get x idiots as cheaply as possible for me*. Nå, men man venter et par uger til mandskabet er samlet, og så er det tid til at komme igang.

Så til søs!

Hver havn har en købmand, der høfligt siger at det er rart at se dig igen, selv om man aldrig har mødt manden. Ved at klikke på havnen kan man se hvad byen hedder, hvad deres største eksport-vare er, og den politiske tilstand i området. De forskellige købmænd sælger forskellige varer til forskellige priser. Der er også grænser for hvad de forskellige købmænd vil købe (en ting der er vold-irriterende eftersom man ofte ikke aner hvor man skal komme af med sine varer - og spilder en masse tid på at lede efter en der vil købe). Det ville ikke have været særlig svært, at inkludere hvad byen køber i by-info vinduet. Dit skib holder nemlig heller ikke evigt, men får ca. 5% skader på en tur fra England til Spanien.

En anden irriterende ting er at man ikke umiddelbart kan se, hvad man betalte for sine varer da man købte dem. Man går ind til købmanden for at se om han vil købe eens varer. I fald han er købevillig skal man ud i hovedmenuen, ind i skibs-menuen for at se hvad man selv betalte for varerne (stykpris),



Som i "Ports of Call", gælder det om at fragte forskelligt gods rundt i verden med profit for øje.



Ohøj sømand kuling forude. Det er en skam, at vi ikke har lasten fyldt med søsygepiller.

ud i hovedmenuen og ind til købmanden for at sælge dem. Og så nægter købmændene kategorisk at fortælle hvad de vil betale stykvis! Altså skal man selv sidde med lommeregneren hele tiden, hvilket er utrolig træls.

WAR!

Det er vigtigt for en handelsrejsende at læse de beskeder der kommer ind imellem. Det er meget rart at vide at der uroligheder i et land, så man ved hvilke havne man bør undgå. Hændelserne i spillet er iøvrigt historisk korrekte, så Suez-kanalen bliver åbnet på det rigtige tidspunkt, den amerikanske borgerkrig bryder ud som den skal o.s.v.

I det hele taget ser det ud som om at der er blevet lavet et enormt research-arbejde på 1869. I manualen kan man f.eks. se et kort over de forskellige stærke strømme i havet, så man i spillet kan undgå at sejle mod dem. Ti stjerner og et papegøjemærke for det. Desværre tror jeg det er de færreste der gider at sidde og pløje manualen for, at finde ud af om man sejler mod en eller anden stærk strøm på sin rute, hver eneste gang man skal sejle et sted hen. Især når man tager i betragtning, at spillet i forvejen går langsomt.

Mit sidste ord

1869 virker som et meget finpudset spil, lige efter bogen. Enormt flot grafik, god lyd, mulighed for deltagelse af op til 4 spillere og stort research-arbejde. Og alligevel fungerer det ikke. Bruger-interfacet er besværligt og klodset. Spiller man fra floppy skal man skifte disk konstant, og der er stavefejl og sproglige fejl inde i spillet. Gameplayet er laaaaangsomt og man skal spille LÆNGE for at tjene bare $1000.

Problemet er simpelthen at handlingen er for tynd, og at der ingen variation er i spillet, og plottet i sig selv mangler. Nu er du advaret, så vælger du at købe dette spil, skal du ikke se på mig. Imens vil jeg spille Ports Of Call.❑

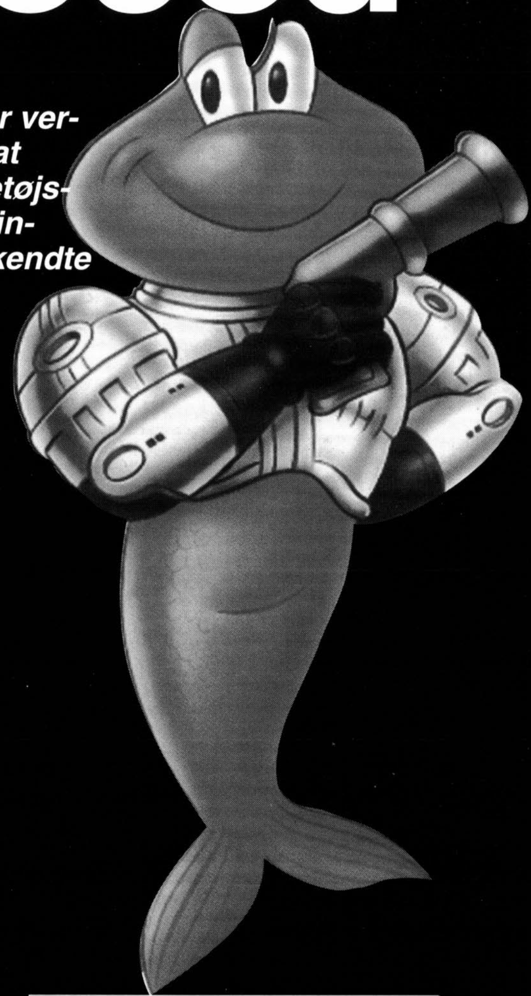
Mark Sederqvist

Amiga

Grafik:	96%
Lyd:	81%
Powerplay:	45%
Ram:	1 Mb
Disk:	3
Harddisk:	Ja
A1200 komp.:	Nej
Udgiver:	Flair Software
Pris:	348,-
Udlånt af:	SES/ESCape 3139 6366

HiScore 43%

Robocod



Dr. Maybe's slimede planer for verden fortsætter. I et forsøg på at sabotere verdens største legetøjsfabrik, har han placeret pingvinbomber på fabrikker, der af ukendte årsager ligger på Nordpolen.

Men her dukker så superhelten over alle superhelte - Agent RoboCod - op, og redder verdens børn fra en legetøjskrise. RoboCod, der i sit civile fiskeliv kalder sig James Pond, møder på sin færd mange farer og ondskabsfulde kagemænd, men ved hjælp af hans fantastiske Expandosuit (En udrustning, der gør at RoboCod kan blive meget høj) klarer han naturligvis hele verdenssituationen.

Agentfisk Robocod har fået til opgave at infiltrere legetøjsfabrikkerne for at redde alt legetøjet, men må se i øjnene at dette bestemt ikke bliver let. Stakkels James har nemlig ikke fået nøgler til alle fabrikkerne, så han må troligt begynde med den første fabrik, for at se om han ikke finder en nøgle der! Dr. Maybe har dog ikke været særlig snedig, for når legetøjet i den første fabrik er reddet, kortsluttes det automatiske sikkerhedssystem i den næste, hvorefter Robocod kan åbne porten!
Som du sikkert kan fornemme er spillet et godt gammeldags platformspil, men alligevel syntes jeg at James Pond er en af de mest 'nuttede' og charmerende superagenter jeg nogensinde har set. Og blandt andet det er med til at trække spillet LIDT op. Men ikke nok! Spillet er, hvad der må betegnes som, et ordinært platformspil.

Gad vide om ikke RoboCod bør sendes ud i verden og hoppe lidt på alle de middelmådige programmører, der bliver ved med at sende mindst lige så middelmådige spil på markedet? Det må han vel kunne klare for - som de skriver på æsken: He's mean, he's green, he's part machine...❑

Hans Henrik Appel

Amiga Update

James Pond 2 har længe været ude til Amiga - faktisk så længe, at en tre'er skulle være stærkt på vej (til både Amiga og PC)!

PC

Grafik:	52%
Lyd:	48%
PowerPlay:	54%
Ram:	640 Kb
Antal disk:	1
Pris:	348,-
Harddisk:	Ja
Udgiver:	Millenium
Udlånt af:	SES/Escape 3139 6366
Grafikkort:	VGA
Lydkort:	Soundblaster, AdLib
Hastighed:	80286

HiScore 54%

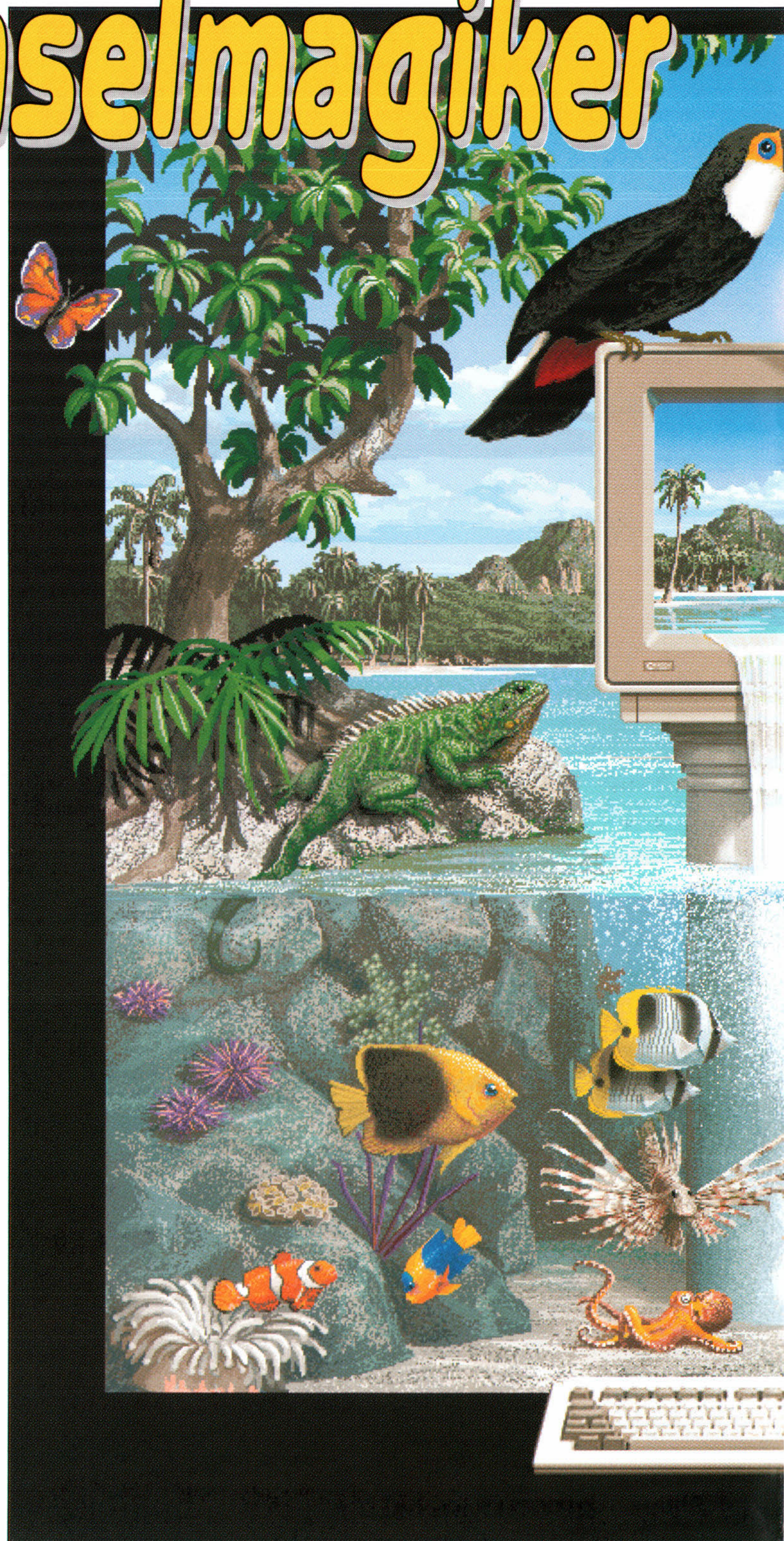
Nej, Nej, Nej!

Den lokale Robocod-haj (hvad andet kan man kalde en layouter, der påstår han har brugt et helt år på at spille James Pond 2) og undertegnede må gå skarpt i rette med denne sønderlemmende kritik!
James Pond 2 er IKKE bare endnu et platformspil, men derimod platformspillet, og dermed basta! Spillet har alt hvad denne genre behøver: nydelig grafik, nuttede sprites, og et ganske fremragende gameplay, hvis man altså er lidt af en joystick-junkie. PC-versionen kan volde lidt problemer, hvad angår joystick-styringen (og efter min mening er det nærmest håbløst, at spille denne slags spil via keyboard), men det ødelægger kun i ringe grad spillets udmærkede koncept.

Karaktererne bør derfor nærmere se sådan ud:

Grafik:	79%
Lyd:	72%
PowerPlay:	78%
HiScore:	78%

Brilliant penselmagiker



Hvis man siger Amiga og derefter tegneprogram, vil det enstemmige svar formentlig blive Deluxe Paint. Electronic Arts har nu fået en konkurrent på det pixel-baserede område. Konkurrenten hedder Digital Creations og programmet hedder Brilliance. Vi kigger dybere i brilliantens facetter!

Strukturen i Brilliance er temmelig anderledes end de fleste andre Amigaprogrammer, idet der slet ikke er brugt rullemenuer. I stedet er der nederst på skærmen en hovedmenu, og kalder man undermenuer frem, bliver de vist under hovedmenuen. Det er en nemt og overskueligt, men på den måde kan man få hele skærmen fyldt op med menuer!

En af grundene til det er, at hovedmenuen desværre skal være på skærmen, for at man kan få en undermenu frem. Problemet bliver der delvist kompenseret for, ved at man kan scrolle udenfor den fastlagte grafikskærm, så det er muligt at få den nederste del af sit billede til at være øverst på skærmen.

Kompakt menu

Hovedmenuen er så spækket med funktioner, at det næsten bliver uoverskueligt. Men også kun næsten, for til højre på skærmen står der hele tiden, hvilken funktion man peger på, så man aldrig farer vild. Pointerens position på skærmen og farven, man peger på i paletten, vises også hele tiden. Sidstnævnte kan være en stor fordel, hvis man eksempelvis sætter en palette eller range op, hvor farverne ikke varierer særlig meget fra hinanden. Det eneste, der mangler for overskuelighedens skyld, er at man kan se, hvor meget hukommelse der er til rådighed, hvilket på mindre maskiner kan være temmelig nyttigt!

I de fleste hovedmenupunkter er der indbygget flere funktioner. Ved at trykke med venstre museknap skifter ikonerne funktion og udseende, mens en eventuel preference til funktionen kaldes frem med højre museknap.

To programmer

I Brilliance-pakken er der faktisk to tegneprogrammer; det register baserede Brilliance med op til 256 farver og TrueColor programmet TrueBrilliance til HAM og HAM8 i 15 eller 24-bit. Eftersom Dpaint har alle opløsninger i samme program, er det lidt uforståeligt, at Digital Creations har valgt at lave to separate. Men selvom de to Brilliance programmer ser næsten identiske ud, må udviklerne have fundet, at der var forskelle nok til at lave to. Det gør nu heller ikke så meget, bortset fra at man så ikke kan konvertere et 24-bit billede til 256 farver.

TrueBrilliance er absolut ikke for folk med dårlig hukommelse. Bliver programmet sat op med et simpelt 640x512 24-bit HAM8 billede, konsumerer det over 4 Mb RAM!

Ikke for de små

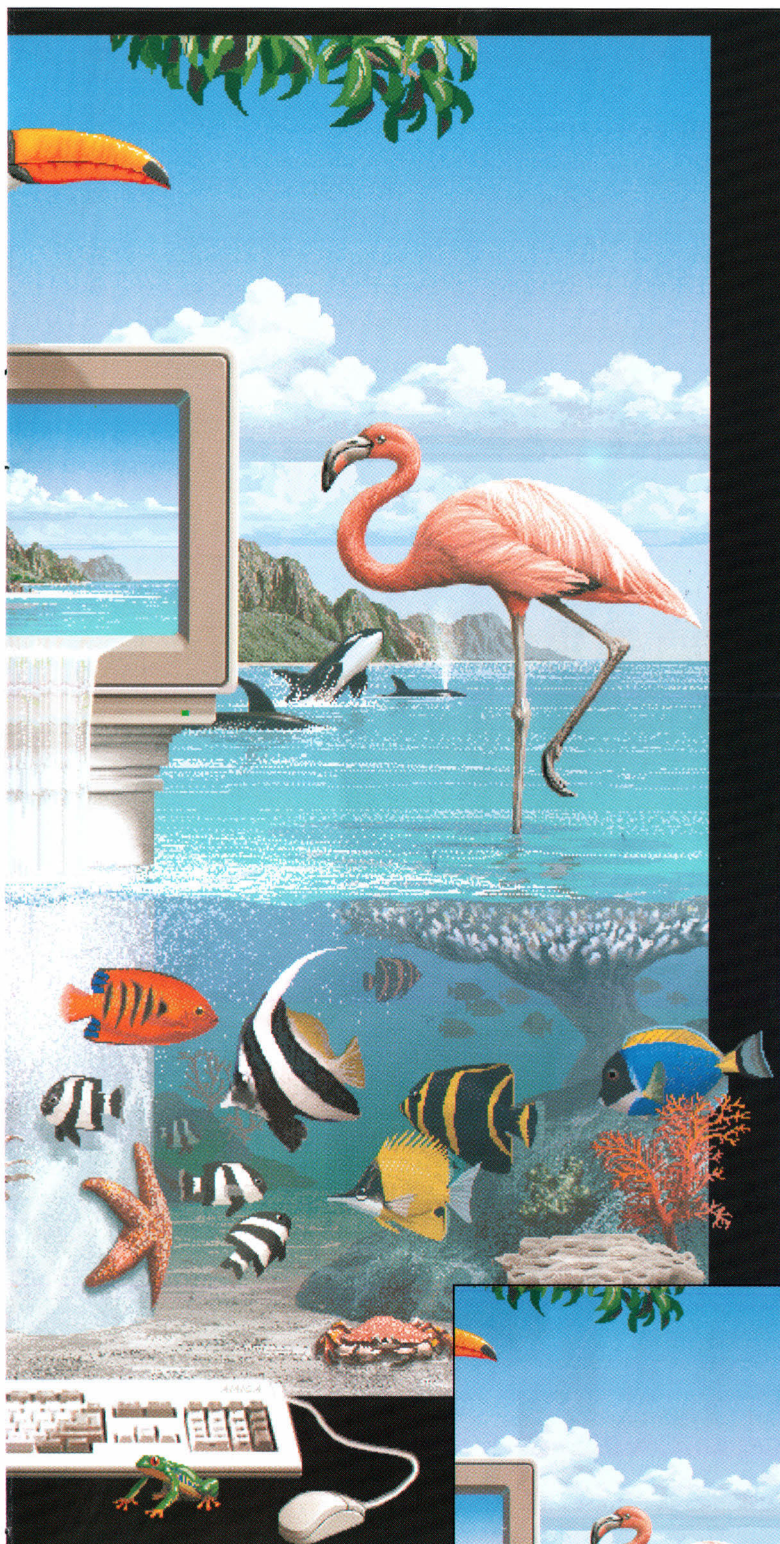
Brilliance stiller faktisk betydeligt strengere systemkrav end Dpaint, idet man som minimum skal have 2 diskdrev (to floppy eller et floppy og harddisk) og 2 Mb RAM. Det anbefales dog, at man har 4 Mb RAM, for at programmet skal køre ordentligt. På en A1200 kan man for eksempel ikke loade et fuldskærms 256 farvers billede ind med kun 2 Mb RAM.....

Brilliance praler meget med sin høje hastighed. Ja, der står ligefrem på pakken, at Brilliance kører mange operationer lige så hurtigt på en 68000 baseret maskine, som andre programmer kører på en 68030 Amiga! Det er nok en påstand, der må stå hen i det uvisse, men Brilliance er generelt hurtigt. Programmet havde under testen næsten ingen ventetider på almindelige operationer som palette, remap og forstørrelse, hvor DeluxePaint selv med et 68030 kort stadig godt kunne tage et sekund eller tre på at få det udført. Hastighedsforskellen kom bedst til udtryk, da der skulle loades et 24-bit billede ind. I TrueBrilliance tog det 45 sekunder, mens DeluxePaint snøvlede sig hen på over 2 minutter - og det så ikke engang så godt ud!

Selvom Brilliance er noget hukommelseskrævende, har det også en smart måde at spare på hukommelsen. Det er nemlig muligt at lave en grafikskærm mindre end opløsningens størrelse, så man eksempelvis har et 200x200 pixels billede i opløsningen 320x256 uden at spilde hukommelse på den tomme skærm rundt om billedet. Muligheden kan være særdeles nyttig, når man bruger en anden mulighed i programmet; billedbufferen. Den gør det muligt at have så mange billeder med hver deres paletter i programmet, som der er plads til i hukommelsen, når blot de er i samme opløsning - en virkelig smart mulighed, hvis man genbruger dele af billeder.

'Åh nej, jeg trykkede galt!'

En af de ting der gør tegning på computer så forskellig fra papir er fortrydelsesretten, Undo. Den genskaber billedet nøjagtigt som det var før sidste operation. Imidlertid er det ikke altid nok med en gang Undo, hvis man for eksempel er kommet til at dobbeltklikke en brush oveni sit billede. Det problem har Brilliance løst helt suverænt, idet man selv kan bestemme hvor meget hukommelse, der skal sættes af til Undo-bufferen. Minimumsbufferen er på 100 Kb, hvilket kan genoprette et helt fuldskærmsbillede én gang. Men ofte er det småting, man har ændret, og her kan man nemt lave 10-20 gange Undo! Fortryder man så sin Undo (bliver det nu ikke en anelse kryp-



tisk? Red.), kan man gå den modsatte vej ved at bruge Redo.

Diskinterfacet er simpelt, men gennemtænkt bortset fra, at man ikke kan se filernes størrelse eller pladsen på disken. Det er en fordel, at diskmenuen, ligesom de øvrige menuer, har det samme udseende ligemeget hvilken opløsning man arbejder i. Som en smart lille detalje kan man se opløsning og farveforbrug på billederne, før man loader dem ind.

Ikon eller tast

Tastaturgenvejene er en vigtig måde for grafikere at spare tid på, for mange bække små gør, som sagt, en stor å. Det er ganske simpelt hurtigere at bruge venstre hånd til at vælge funktioner m.m. på tastaturet, mens højre hånd tegner med musen. I Brilliance er de såkaldte Hotkeys næsten identiske med Dpaints. Der er dog lidt flere, og som den største fornyelse kan man kalde menuer frem med det numeriske tastatur (bad luck, A600-ejere....). Generelt er Brilliance noget nemmere at arbejde med end Dpaint, fordi man eksempelvis altid kan trykke Return for at bekræfte en operation.

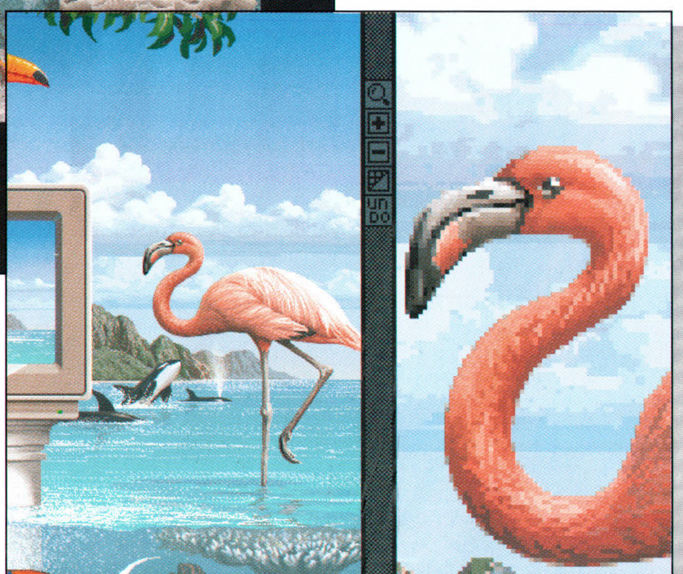
Hvis man eksempelvis skal overskrive en fil med et opdateret billede, trykker man på Amiga og s, derefter to gange på Return for at genbruge filnavn samt godkende overskrivning. Og vupti, har man, næsten uden at afbryde sit arbejde, gemt billedet. En klar tidsbesparelse.

Fragmenter

Man kan udklippe en brush på to måder: den traditionelle med en firkant samt ved at lave et omrids med frihåndstegning. Sidstnævnte er meget smart, fordi man hurtigt kan få udklippet selv en ret kompliceret figur.

Problemet med brushes er som regel, at man gerne vil arbejde med flere samtidig. Det er ikke svært med Brilliance, idet man kan have 8 brushes i brush-bufferen. Den er meget overskuelig og nem at bruge, da man kan se omridset af brush'en i et lille vindue, hvorpå man blot skal trykke, for at hente eller arkivere sin brush. Brushes kan roteres på forskellige måder, men de komplicerede af dem er faktisk mere upraktiske end den tilsvarende i Dpaint.

Animationsdelen ligner til forveksling Dpaints, selvom det her er lavet noget mere kompakt og overskueligt - fordelen ved at gå væk fra rullemenuer. Man har eksempelvis meget mere styr på sagerne med morph funktionen, når man bruger førnævnte brush-buffer.



Man kan selv indstille udsnitsstørrelsen på skærmen med forstørrelse ved at køre den lodrette bjælke frem og tilbage samt trykke på ikonerne.

Forstørrelsesglas

Zoom-funktionen er god, fordi man i vinduet kan skifte filter, ændre forstørrelse samt ikke mindst indstille pladsforholdet mellem billedskærm og zoomskærm. Der er dog en lille fejl i sidstnævnte rutine, så den ikke altid viser hele det forstørrede område. Men det var også den eneste fejl, jeg kunne finde i programmet!

Tekstmenuen er både smart og hæmmende bygget op. Man vælger font og skriver sin tekst derinde. Man kan øverst se, hvordan teksten ser ud med fonten, og trykker man OK, får man teksten som en brush, der kan placeres på skærmen. Ideen er sådan set god nok, men skal der skrives meget tekst, er det en noget tung metode.

Tegnefunktioner

Brilliance byder ikke på de helt revolutionerende funktioner, men mange af de i forvejen kendte er blevet forbedret. Normalt når man tegner kurver, har man kun tre punkter, så kurverne nemt kan blive ufleksible og spidse. I Brilliance er der også mulighed for at bruge fire punkter til de såkaldte Bezier kurver, der kan bøjes næsten lige så tosset man vil.

Der er tre airbrush modes: En til normal prikssprøjtning, sprøjtning med en brush, og som noget nyt kan man sprøjte med en skabelon som omrids. Der er mange Draw Modes, såsom Smooth, Range, Cycle, hvor de fleste er kendt fra Dpaint. Men der er også et par nye, hvor Dither funktionerne er meget interessante.

Den engelske manual er, programmets størrelse taget i betragtning, noget kortfattet med sine kun cirka 200 sider. Den er dog godt og overskueligt skrevet, selvom tingene ikke ligefrem udpensles for nybegyndere. Som et lille minus er der sparet lige lovlig meget på illustrationerne i starten af manualen, fordi de brugte funktioner netop bliver gennemgået SENERE i manualen....

Programmet er beskyttet med en "dongle", der skal være i joystickporten, for at det kan køre. Det er for så vidt også i orden, men det er irriterende, at den ikke er gennemført, så man kan sætte et joy-stick i.

Og vinderen er...

Brilliance vinder på overskuelighed og brugervenlighed samt de ekstra features klart over Electronic Arts' DeluxePaint AGA (version 4.5). Det er meget behageligt at arbejde med, og man vænner sig hurtigt til det anderledes interface. De for et tegneprogram noget strenge systemkrav lægger det på et højere brugerniveau, hvilket også ses på prisen. Set som et

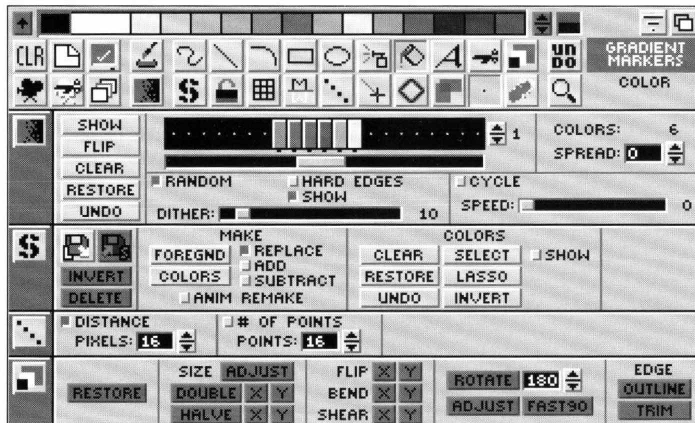




professionelt tegneprogram er de 2400 danske kroner for Brilliance-pakken ikke så høj. Men sammenligner man med konkurrenten til en tredjedel af prisen, er prisen for Brilliance alligevel noget pebret.

Det eneste man kan blive lidt skuffet over i Brilliance er, at der ikke er særlig mange helt nye tegnefeatures. De 7 folk bag programmet har snarere satset på at lave en stærkt forbedret (og i modsætning til forbilledet tilsyneladende fejlfri!) version af Dpaint, hvilket er lykkedes. Men eftersom dette kun er version 1.0, kan man jo med store forventninger glæde sig til efterfølgeren. Og vinderen - ja, det må være brugeren!❑

Tage Majland



Skærmen bliver hurtigt fyldt op, når flere funktioner skal bruges samtidig.

Amiga

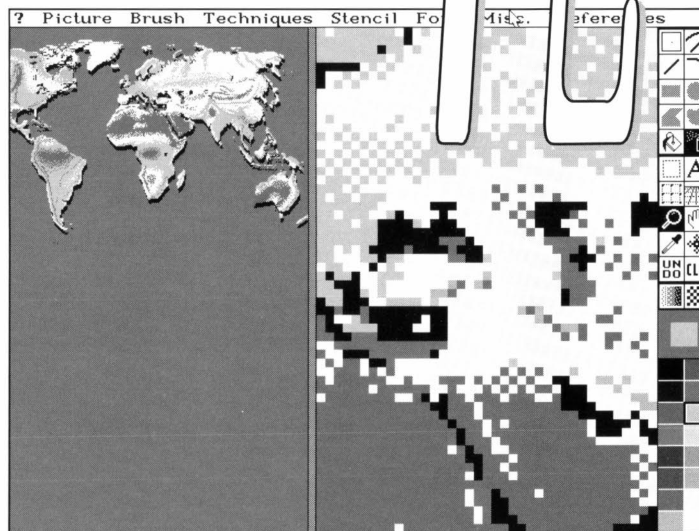
Brilliance 1.0
Produceret af Digital Creations

Vejl. pris: kr. 2395,-
Systemkrav: Kickst. 1.3, 2 Mb RAM
Testet på: A1200/30, 6 Mb RAM
Vurdering: 11

Venligst udlånt af Betafon, tlf 31310273

Tegneprogrammer til PC

Bitmap tegneprogrammer som Brilliance er ikke nær så udbredte på PC som Amiga, og udviklingen af programmer går derfor langsommere. De to mest udbredte PC-tegneprogrammer er PaintBrush, der ligger i Windows, og DeluxePaint II Enhanced fra Electronic Arts, hvor det sidstnævnte nok er det bedste. Eftersom DeluxePaint II efterhånden ikke er helt nyt, følger her en kort gennemgang af programmet.



Deluxe Paint findes skam også til PC. Dog er nummer 2 den sidste nye version.

Efter valg af skærmopløsning og farveantal kommer man til programskærmen, der består af en menubjælke øverst og en lodret til højre. Fra den øverste bjælke henter man rullemenuer frem med funktioner, mens man på bjælken til højre kan vælge hurtigt og direkte ved at trykke på ikonerne. Sidstnævnte består hovedsageligt af tegnefunktioner og valg af penstørrelse. Har man først lært de vigtigste 5-10 symboler, er det meget let at gå til.

I dette program behøver man ikke kende til bestemte strukturer - man tegner bare med linier, kurver, cirkler eller i frihånd samt bruger udfyldningsfunktionen og vælger farver i paletten nederst på den lodrette bjælke.

Ned med gardinerne

I rullemenuerne kan man finde resten af programmets funktioner fordelt på forskellige menuer efter type. Den første menu er hovedsageligt til at hente og gemme billeder, mens den næste behandler brushes - grafikstykkerne man kan klippe ud ved at trykke på 'b' og så vælge et område. I Techniques-menuen kan man vælge forskellige farveeffekter at tegne med, hvilket kræver lidt træning, før det ser ordentligt ud. Blandt de næste menuer finder man Stencil (hvor man kan "låse" farver, der ikke må overtegnes), Font og Misc. med forskellige specialfunktioner såsom antialias.

Den sidste menu af interesse er Effect, hvor man kan finde programmets måske mest spændende funktioner, såsom tredimensionel perspektivering af en brush.

BasicPaint

Som en konklusion på denne gennemgang må det siges, at DeluxePaint II virker hurtigt og pålideligt bortset fra, at det er møjirriterende at skulle lukke programmet ned, hvis man skal skifte skærmopløsning!

DpaintII er et OK tegneprogram, men har næsten ingen specielle features. Den største mangel er nok animation, som kan bruges til meget (Der findes dog en særlig animationsdel, men denne skal anskaffes separat). Der skulle imidlertid være en løsning på sidstnævnte samt sandsynligvis en del flere funktioner i en ny version af DeluxePaint, der skulle være på vej ud i butikkerne, når Du læser dette. ❑

Tage Majland

Battle Isle '93

Hvad gør et smart software-firma, når de vil tjene penge? De laver selvfølgelig en efterfølger til en succes... Hvad gør et rigtig smart software-firma, når de vil tjene endnu flere penge? De venter selvfølgelig med efterfølgeren og laver en opdateret version af originalen... Som feks. Blue Byte har gjort det med Battle Isle '93!

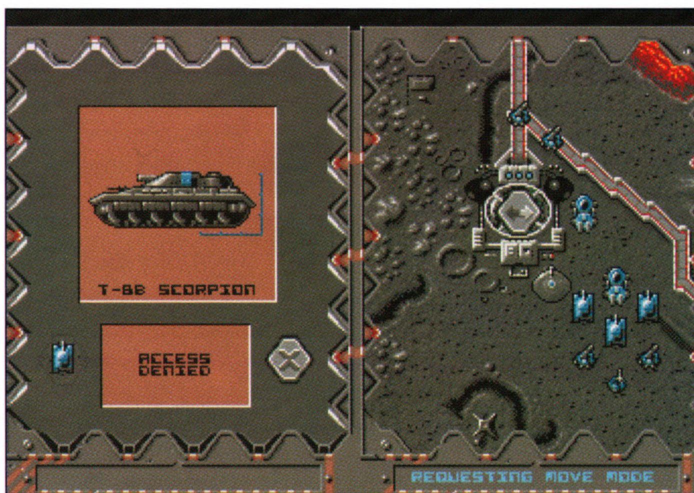
Historien (krigen om du vil) foregår denne gang på planeten Chromos' måne, hvor Drullic og Skynets hære slås om Aldinium krystallerne. Disse krystaller er livsnødvendige, da de har samme funktion som guld eller penge. Ingen Aldinium, ingen nye våben og dermed ingen chance for at vinde bare ét af de 25 slag. Slagene kan udkæmpes mod computeren eller med en modspiller (eller mod en medspiller). Det er klart sjovest at spille med en modspiller, da computeren er forudsigelig og mange gange gør som japserne i 2. verdenskrig... begår selvmord!
Slagmarken ses fra oven og er opdelt i en split-screen, så du kan se hvad din modspiller gør. Det er en god feature, da det giver overblik. Men det er jo ikke noget nyt, da det er ligesom originalen og det seneste udspil fra Blue Byte *Historyline*. Der er de sædvanlige ting, der altid er i et strategi-spil såsom *movement-points*, æn-dringer i landskabet, en *move* og *attack* del osv. Styringen af dette sker v.hj.a. dit joystick, hvilket er lidt irriterende, da det ville have været nemmere med musen!
Kamp-scenerne er grinagtige... Hvem har oplevet en krig, hvor en deling soldater overlever en salve missiler skudt direkte på dem. Godt nok er det ikke helt normale danske "jenser", men det er urealistisk at seks soldater kan klare sig imod seks tanks!!!

Målet i spillet er selvfølgelig at vinde krigen. Det kan gøres ved enten at indtage fjendens hovedkvarter, eller den mere barbariske, at slagte alle hans enheder. Vinder du et slag kommer der en lille sejrs-scene, der er ganske flot. Ellers er grafikken ikke særlig pæn. Det behøver den nu heller ikke at være, da det for så vidt er uvæsenligt i et strategi-spil. Det der skal være i denne spil-genre er kunstig intelligens, realisme (eller science fiction) og brugervenlighed.

I manualen, der også indeholder en lille novelle om forhistorien, står der at Battle Isle '93 er en avanceret form for skak med mere fleksible regler. Det har jeg svært ved at se, da der i skak er utallige variationer. Battle Isle '93 er på en måde for nemt, da du gang på gang kan gøre de samme ting og vinde på dem. Der mangler variation og overraskelsesmomenter. Derfor er det godt, at der er en two-player mulighed. Ved at spille med en kammerat får du nemlig variationen og overraskelserne, da mennesker altid er mere uforudsigelige end computere.

Hvis det ikke var fordi, der snart udkommer Battle Isle 2, ville jeg nok være noget venligere stemt, for det er slet ikke noget dårligt strategi-spil - tværtimod! Men at kræve 339 kroner for en opdateret version synes jeg er i overkanten. Blue Byte ved udmærket godt, at inkarnerede fans af Battle Isle vil købe det. De fans får bare ikke noget nyt, men kun nye maps og scenarios plus nogle få nye enheder. Mit råd er derfor: vent til Battle Isle 2 kommer på gaden og bliver anmeldt her i HiScore Professionel!❏

Søren Madsen



Venstre: Fjendtlig kampvogn.
Højre: Egne styrker i bedste kampformation.

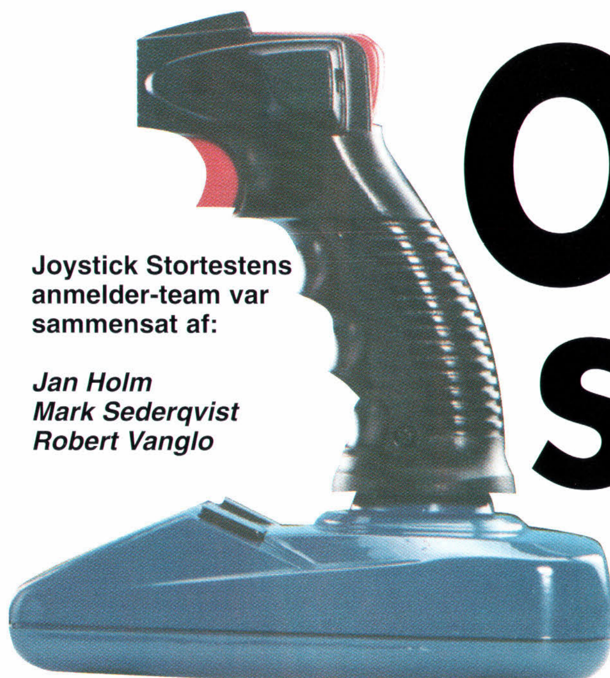
Update

PC
PC-udgaven af Battle Isle 93 kom på gaden samtidig med Amiga-versionen, og minder iøvrigt utroligt meget om denne. Spillet understøtter kun VGA-grafik (der iøvrigt har en tendens til en gang imellem at virke lidt kornet), men både AdLib- og Soundblaster lydkort.

AMIGA

Grafik:	79%
Lyd:	75%
Powerplay:	83%
Ram:	1 mb
Antal disks:	2
Udgiver:	Blue Byte
Pris:	339,-
Harddisk:	Ja
A1200 komp:	Ja
Udlånt af:	Betafon Tlf. 3131 0273

HiScore: 81 %



OYSTICK STORTEST

Joystick Stortestens anmelder-team var sammensat af:

Jan Holm
Mark Sederqvist
Robert Vanglo

I den seneste måned har redaktionen været ved at drukne i joysticks i alle afskygninger. Der er blevet revet, flået og spillet til den helt store guldmedalje. Resultatet finder du på de følgende seks sider, og med en lille risiko for praleri, vil vi kort og godt konstatere, at vi her kan præsentere danmarkshistoriens største joysticktest.

33 joysticks er det blevet til - alle, pånær en enkelt, til Amiga og PC. For at få plads til alle disse joysticks, har vi naturligvis været nødt til, at fatte os i korthed. Til hvert joystick har vi derfor lavet en kort beskrivelse, der opsummerer de vigtigste punkter om det enkelte stick, efterfulgt af en række karakterer.

De punkter der har indgået i vor vurdering er: Ergonomi (ligger det godt i hånden, eller bliver man hurtigt træt i fingrene), Præcision (reagerer joysticket som, og når, det skal, og for PC-joystickenes vedkommende: holder kalibreringen?), Robusthed (hvor langtidsholdbart er joysticket, og dets forskellige elementer?) og sluttelig en samlet karakter for forholdet mellem pris og kvalitet (HiScore). Vi har uddelt fra 1 -5 *joysticks*, hvor 5 er maksimum.

Under hver omtale finder du også joystickets pris, og hvor du kan få fat i det. På testens sidste side vil du kunne se navne og telefonnumre på de butikker og distributører, der har været så venlige at udlåne joysticks til testen. Med forbehold for eventuelt udsolgte varer, kan vi altså med sikkerhed konstatere, at de joysticks du finder i denne stortest, også KAN købes for penge (flere eller færre).

Formålet med testen er, at give dig mulighed for at få et hurtigt overblik over de joysticks, der er på markedet lige nu. Vi indrømmer blankt at det ikke er alle joysticks vi har kunnet tage med, men bladet er jo også kun på 72 sider. Der burde dog blandt de 33 joy-pinde være noget for enhver smag.

Nå, men ikke mere snak - tæppe op - lad testen begynde...!

Arcade Turbo, The (Amiga)

Igen et meget populært joystick, og det er tydeligt hvorfor. Designet er originalt, og ligger godt i hånden hos både højre- og venstrehåndede. Grebet er kort, og skal ikke rykkes for langt ud til siderne. Grebet har micro-switches, mens knapperne (én på basen og én i toppen) har fjederkontakt, og joysticket hører til en af de mest solide der findes. Min kritik kan derfor kun rettes mod fire-knappen på grebet, og den manglende auto-fire.

Ergonomi: 4
Præcision: 5
Robusthed: 5
Hiscore: 4
Pris: 329,-
Udlånt af: BMP-Data



Alpha-Ray (Amiga)

Et typisk 'helikopter-stick'. Grebet er stort og virker i starten temmelig klodset. På det sidder der to fire-knapper, de eneste på joysticket, den ene til pegefingeren og den anden til tommelfingeren. Skæftet virker som sagt lidt stort i starten. Til gengæld ligger det godt i hånden, er temmelig præcist, og skal kun rykkes ganske få grader væk fra centralpositionen. Et godt all-round joystick, der dog mangler en auto-fire, og måske ikke er helt så holdbart.

Ergonomi: 4
Præcision: 3
Robusthed: 3
Hiscore: 3
Pris: 168,-
Udlånt af: BMP-Data



Bat Handle (Amiga)

Et eksempel på hvordan et joystick ikke bør laves. Basen er stor, kantet og klodset, og ligger ikke særlig godt i hånden. Skæftet er for langt og skal rykkes for langt ud til siderne til at kunne manøvreres hurtigt. Desuden er det trægt at styre med og er heller ikke særlig kønt at se på. Der er ingen micro-switches i dette joystick, det hele er baseret på fjedre; i knapperne og i styringen. Dette gør skæftet lidt stramt at flytte og jeg kunne forestille mig at fjedrene røg temmelig nemt.

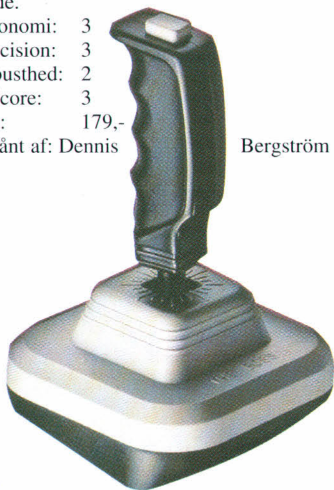
Ergonomi: 1
Præcision: 3
Robusthed: 2
HiScore: 2
Pris: 249,-
Udlånt af: Dennis Bergström Trading



Boss, The (Amiga)

The Boss var i gamle dage mit foretrukne stick, men efter at have opslidt et anseeligt antal, så jeg mig nødsaget til at skifte. Bossen er baseret på fjedre, ligger rimelig godt i hånden, er forholdsvis præcist, men altså ikke særlig holdbart. Det mest irriterende er håndtagets mulighed for at dreje 360 grader, hvilket af og til kan virke en smule forvirrende.

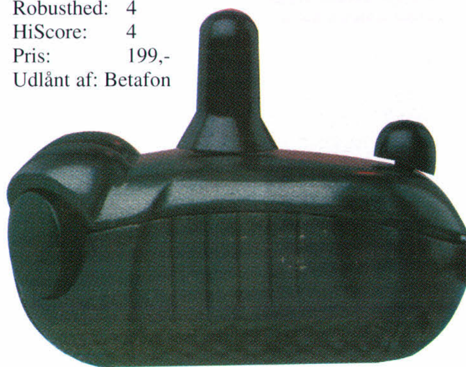
Ergonomi: 3
Præcision: 3
Robusthed: 2
HiScore: 3
Pris: 179,-
Udlånt af: Dennis Bergström Trading



Bug, The (Amiga)

En af de mere originale joysticks. Som navnet røber ligner det et insekt, hvor øjnene foran på joysticket agerer fire-knapper. Joysticket er meget småt og ligger særdeles godt i hånden. Skæftet er også småt, og meget følsomt, hvilket resulterer i hurtig og præcis manøvrering. Et enkelt irritationsmoment er dog at ledningen går ud bag på joysticket i stedet for foran, og ofte kommer i vejen.

Ergonomi: 4
Præcision: 4
Robusthed: 4
HiScore: 4
Pris: 199,-
Udlånt af: Betafon



CH Flightstick Pro (PC)

Analogt joystick, passer til venstre og højre hånd. Ny, forbedret udgave af Flightstick. Som sin forgænger skinner denne model langt væk af kvalitet. De fire knapper på "hovedet" forberedt for diverse flysims, passer til f.eks. Tornado. Knappernes placering trækker dog et point ned. Virker særdeles gedigent og holdbart.

Ergonomi: 4
Præcision: 5
Robusthed: 5
HiScore: 4
Pris: 795,-
Udlånt af: Ram-Soft



Command Control (PC)

Suncoms arkade-stick i billig udførelse og billig kvalitet. Lige til at plugge i gameporten, og der følger to spil med i pakken.

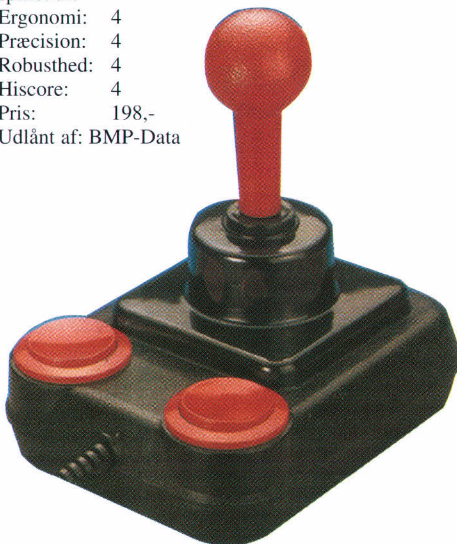
Ergonomi: 2
Præcision: 3
Robusthed: 3
HiScore: 2
Pris: 299,-
Udlånt af: Dennis Bergström Trading



Competition Pro 5000 (Amiga)

En af Zipstiks hårdeste konkurrenter. Designet er stort set det samme, bare i rød/sort i stedet for gul/sort. Desuden er der, i stedet for microswitches, svage fjedre i knapperne. Joysticket vi fik tilsendt til test, var utrolig stramt i styringen, og man skulle næsten bruge et koben for at overtale grebet til at flytte sig. Mit eget Competition Pro er overhovedet ikke så stramt, så jeg vil tro at det løsner op efterhånden som det bliver spillet til.

Ergonomi: 4
Præcision: 4
Robusthed: 4
Hiscore: 4
Pris: 198,-
Udlånt af: BMP-Data



Competition Pro 5000 Mini (Amiga)

En mini-udgave af det utroligt populære (og utroligt gode) Competition Pro joystick. Hele joysticket er mindre end en knyttet næve, hvilket nok er lidt for småt for de fleste mennesker. På grund af størrelsen ligger det dog utrolig godt i hånden, fire-knapperne er hurtige og lette at komme til, og det er faktisk også ramelig solidt. Som en ekstra smart feature kan boxen som sticket kommer i bruges som to diskette-boxe med plads til 10 disks i hver.

Ergonomi: 4
Præcision: 3
Robusthed: 4
HiScore: 4
Pris: ca. 145,-
Udlånt af: Absalon Data

Billede samme som Comp. pro 5000 blot mindre

Competition Pro Star (PC/Amiga)

En luksus udgave af Pro 5000, i blåt, transparent plast, og med et sølvfarvet håndtag. Pro Star er et gedigent joystick, der tåler en tur på gulvet. Sticket er særdeles præcist, og 100% micro-switch baseret. Den eneste ulempe, der umiddelbart er at finde, er disse micro-switches evne til at flytte sig indeni selve basen, og dermed låse sig fast. Ellers klare topkarakterer. Med PC-versionen følger endvidere et Game-kort.

Ergonomi: 4
Præcision: 4
Robusthed: 5
HiScore: 4
Pris: 225,- (PC-udgaven er en smule dyrere)
Udlånt af: Absalon Data

Samme form som Comp. pro 5000, blot andre farver.

Dan-Joy/Dan-Joy Autofire (PC/Amiga)

Som navnet røber er dette joystick 'made in Denmark'. Designet minder en smule om The Arcade, med en lidt trekantet base og en enkelt fire-knap forrest på samme. Selve sticket er dog lidt længere og tyndere end The Arcades, og ikke nær så stramt - et point til Dan-Joy. Både base og stick ligger godt i hånden og fire-knappen er lige at gå til. Desuden rammer sticket de skrå retninger præcist og hurtigt, og det hele føles velsmurt og behageligt. Joysticket fåes i to modeller - et med auto-fire og et uden. 'Ai ai for et herligt joystick!', der fåes både til Amiga og PC.

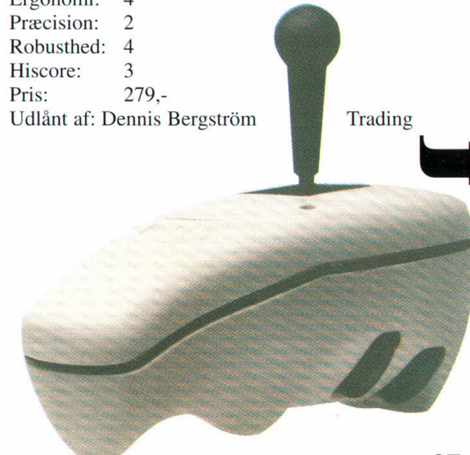
Ergonomi: 3
Præcision: 4
Robusthed: 4
Hiscore: 4
Pris: ca. 210,-
Udlånt af: NewPrint



Ergostick (Amiga)

Endnu et joystick fra Wico, men langt bedre end sine legekammerater, Bat Handle og Red Ball. Ergostick er, som navnet siger, ergonomisk designet. Det er beregnet til at holde i hånden, og det løser sin opgave perfekt. Ergostick virker dog ikke overbevisende hvad angår præcision - håndtaget er en smule for hidsigt til min smag - og dette går ud over reaktion i diagonalretningerne. Ellers er Ergostick et ganske udmærket joystick, der virker temmelig robust.

Ergonomi: 4
Præcision: 2
Robusthed: 4
Hiscore: 3
Pris: 279,-
Udlånt af: Dennis Bergström Trading



Freedom Connection (Amiga)

Freedom Connection er ikke et joystick, men ligner noget, der er samlet op i det ydre rum! Med FC får du mulighed for, at omdanne dit eksisterende joystick til et infrarødt ditto. FC kommer i to dele. Den ene plugges i computeren - den anden kobles til dit joystick. Nu kan du så sidde i lænestolen og spille, men det er nok en god ide, stadig at kunne se skærmen.

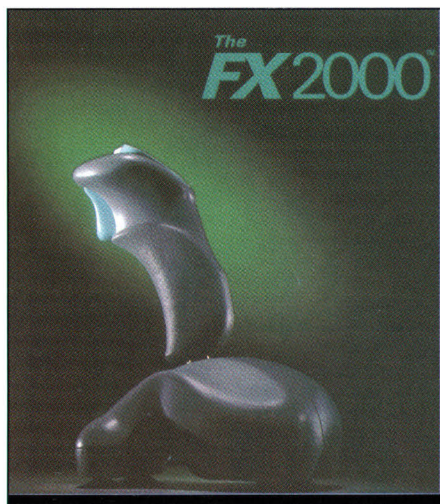
Det vil være urimeligt at give FC karakterer på linie med de rigtige joysticks, men en samlet vurdering skal den da have:

HiScore: 3
Pris: ca. 350,-
Udlånt af: BMP-Data

FX-2000 (PC)

Analogt joystick i mellemklassen. Det passer til både venstre og højre hånd. De to knappers funktion kan byttes om. Gode sugekopper, rimelig præcision og holdbarhed, dog uden at nå de store højder. Sticket virker til tider en smule klodset, men er alt i alt udmærket til prisen.

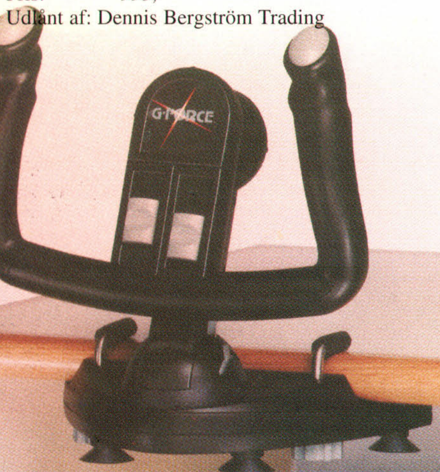
Ergonomi: 4
Præcision: 3
Robusthed: 3
HiScore: 4
Pris: 349,-
Udlånt af: Dennis Bergström Trading



G-Force (PC)

Analogt joystick. Med sin yoke-form er G-Force testens mest aparte. Det du'r bedst til racerspil som Formel 1 Grand Prix og Lotus samt til "rolige" flysims, f.eks. Airbus og Microsofts FS4 og 5. At det virker lidt "vakkelvornt" og ikke særlig præcist, skyldes størrelsen. Det kan meget nemt anbringes på bordkanten foran tastaturet og har ellers nogle gode store sugekopper.

Ergonomi: 4
Præcision: 3
Robusthed: 3
Hiscore: 3
Pris: 995,-
Udlånt af: Dennis Bergström Trading



Gamma Ray (Amiga)

Nok det mest *powerfulde* joystick i Logic3-serien, hvis man skal dømme efter størrelsen! En stor u-handy base, med en masse totalt ubrugelige funktioner (eksempelvis et stopur), men selve pistolsticket er faktisk ret godt - i særdeleshed til actionspil. Præcisionen er helt i top, og fire-knapperne virker okay, men kan blive det svage punkt. Hvis du er på jagt efter et solidt og præcist joystick med masser af lys-dioder der blinker, må Gamma Ray være sagen.

Ergonomi: 4
Præcision: 4
Robusthed: 4
Hiscore: 4
Pris: 298,-
Udlånt af: BMP-Data



Gravis Gamepad (PC/Amiga)

Med dette smarte stick går Gravis Sega og Nintendos joypads i bedene. Designet er ændret en smule, så det nærmest ligner USS Enterprise fra Star Trek. GamePad er OK til simple platforms-spil, men når vi taler om hurtige spil som f.eks. "Goal!", kan det slet ikke følge med. Med GamePad følger der et lille joystick-skæfte som kan skrues på styreknappen (der iøvrigt burde have været lavet af metal og ikke af plast), men det gør ikke sagen meget anderledes. Håndtaget er alt for småt og knapperne er helt forkert placeret i forhold til håndtaget. Med PC-udgaven følger iøvrigt installationssoftware og spillet Keen.

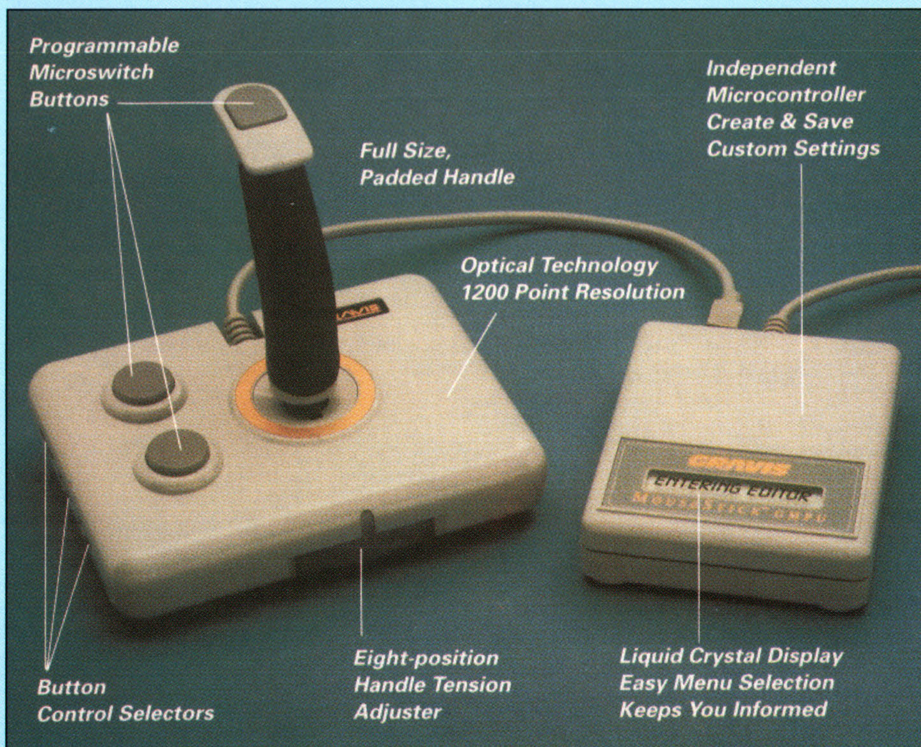
Ergonomi: 2
Præcision: 3
Robusthed: 3
HiScore: 2
Pris: 299,-
Udlånt af: Betafon



Gravis Mousestick (Amiga)

GM er nok det mest avancerede joystick jeg nogensinde har lagt mine hænder på. Med det følger en mini-computer (Gravis Mousestick Processing Unit), som får strøm fra joystickporten, med LCD skærm. Du kan gå ind i GMPU'ens 'Editor Mode', og få uanede muligheder. Med sticket kan du gå rundt i en masse menuer, og ændre på forskellige settings, eller 'loade' nogle klargjorte settings, og få GM til at fungere som joystick, mus, analogt joystick osv. Som joystick fungerer GM overraskende godt. Selve grebet er tyndt, ergonomisk udformet og belagt med en slags svedabsorberende skumgummi som gør at man holder utrolig godt på det. Selvom basen er temmelig stor, er GM tilpas let, til at man kan holde det i hånden når man spiller. Sticket kan rykkes ca. 45 til hver side, så det er naturligvis ikke ideelt til hurtige spil som f.eks Goal, men til fly-simulatorer er det noget nær det ultimative.

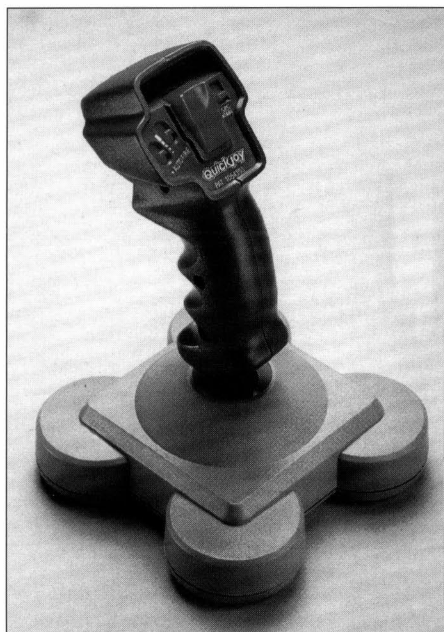
Ergonomi: 5 Robusthed: 5
Præcision: 4 HiScore: 5
Pris: 698,-
Udlånt af: Betafon



JetFighter (Amiga)

Et stick med et ret sejt design, med pistol-skæfte og to fire-knapper, begge på skæftet. Det er absolut beregnet til at stå på bordet, basens form gør det ret uhåndterligt. Styringen foregår hurtigt, men skæftet skal rykkes lidt for langt ud til siderne. Fire-knappen som er beregnet til pegefingeren sidder godt, men tommelfinger-knappen sidder for højt oppe til at man kan trykke på den, og samtidig have et godt greb om skæftet. Ikke velegnet til hurtige spil, men ganske behageligt når vi taler om almindelige shoot'em-ups. Sticket er fra Quickjoy-serien.

Ergonomi: 3
Præcision: 2
Robusthed: 3
Hiscore: 3
Pris: 268,-
Udlånt af: BMP-Data



MacFly (Macintosh)

Dette er testens underligste joystick - ikke fordi selve joysticket er mærkeligt, men fordi det er til Macintosh. Vi syntes dog det skulle med som et ekstra kuriosum, nu da vi havde modtaget det. Der er tale om et analogt joystick uden micro-switches. Sticket virker en smule klodset, og kalibreringen har det med at vandre, men alt i alt virker det rimelig robust.

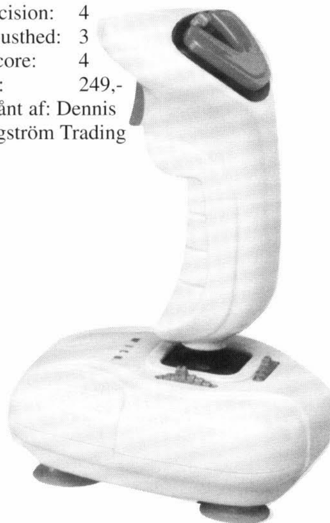
Ergonomi: 3
Præcision: 2
Robusthed: 3
Hiscore: 3
Pris: 599,-
Udlånt af: Dennis Bergström Trading/Fona



Merlin (PC)

Et analogt joystick med god kalibrering og præcision. Håndtaget ligger godt i hånden, men synes en smule overdimensioneret i forhold til basen. Fire sugekopper sørger for, at holde Merlin fast forankret til bordpladen. Umiddelbart virker joysticket ikke specielt solidt, men egner sig fortrinligt til bl.a. fly-simulationer.

Ergonomi: 4
Præcision: 4
Robusthed: 3
Hiscore: 4
Pris: 249,-
Udlånt af: Dennis Bergström Trading



Prof 9000 Deluxe (Amiga)

Dette joystick ligner lidt en krydsning mellem The Arcade Turbo og Competition Pro. Basen er firkantet med runde kanter og ligger godt i hånden. På den sidder to fire-knapper og som på The Arcade er der også en på skæftet, der er så uhensigtsmæssigt konstrueret, at man skal bøje tommelfingeren, og det gør ondt i det lange løb. Styringen går godt, men grebet er måske lidt for stramt. De to fire-knapper på basen, hvoraf den ene er en trinløs auto-fire, er også for stramme.

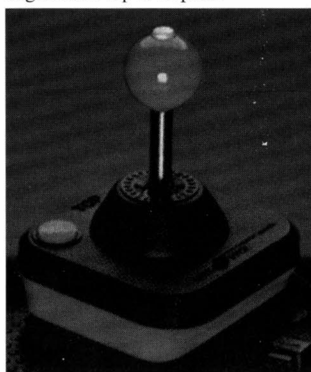
Ergonomi: 3
Præcision: 3
Robusthed: 4
Hiscore: 3
Pris: 349,-
Udlånt af: BMP-Data



Red Ball (Amiga)

Endnu et Command Control joystick, og endnu et eksempel på hvordan et joystick ikke bør laves. Basen er, som Bathandle stor, kantet og klodset, og ligger faktisk ikke særlig godt i hånden. Sticket virker alt for trægt (nærmest søvnigt), og er baseret på fjedre, men den kuglerunde top er et plus.

Ergonomi: 2
Præcision: 3
Robusthed: 2
HiScore: 2
Pris: 249,-
Udlånt af: Dennis Bergström Trading



Sigma Ray (Amiga)

Her er der tale om en skrabet udgave af Gamma Ray. Kostruktionen er mere eller mindre den samme, men Sigma er langt fra så stort og klodset som Gamma. Sigma er beregnet til at stå på bordet, og vil sikkert ikke tiltale folk, der godt kan lide at have joysticket i hænderne, på låret eller andre sindrige steder. Sticket er præcist, og er det foretrukne joystick hos visse af redaktionens individer.

Ergonomi: 3
Præcision: 4
Robusthed: 3
HiScore: 3
Pris: 248,-
Udlånt af: BMP-Data



Superboard (Amiga)

Endnu et af disse joystick, der synes at hylde devisen om jo større, des bedre! Quickjoy Superboard har en stor base, med masser af funktioner, indstilling af autofire, stopur etc. Joysticket virker dog ikke helt så præcist og robust som Gamma Ray, og man fornemmer en vis træghed, når man bevæger pinden. Ikke de store point til Superboard.

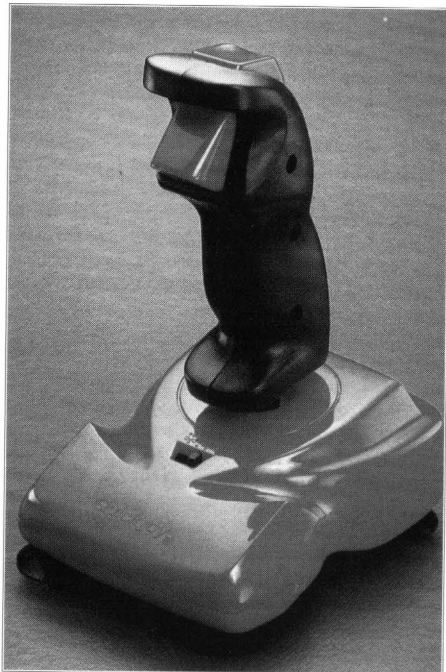
Ergonomi: 3
Præcision: 2
Robusthed: 2
HiScore: 2
Pris: 298,-
Udlånt af: BMP-Data



SuperCharger (Amiga)

Dette joystick er en traditionel QuickJoy-model, med det typiske pistol-greb og de typiske rød/sorte farver. Men designet er ...øhhh... mærkligere. Det gode ved pistolgrebene er at de ligger godt i hånden, men det er jo så almindeligt, så man har ændret pistol-grebet lige netop så meget at det IKKE ligger særlig godt i hånden. Ryggen af skæftet buler på en sådan måde at man skal holde hånden i en akavet (og på længere sigt, smertefuld) vinkel.

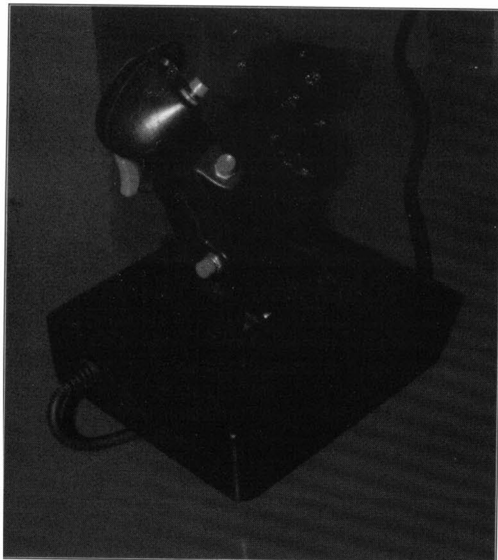
Ergonomi: 2
Præcision: 3
Robusthed: 2
Hiscore: 2
Pris: 148,-
Udlånt af: BMP-Data



Thrustmaster Flightstick (PC)

Analogt joystick for flysim-specialisten, med 4 knapper og en "hat". Flere flysims er forberedt for dette stick, som er konstrueret til højre hånd. Knapperne er dog små og upræcise, og kalibreringen har det med at vandre. Fås i udgaven her, eller med metalbase til ca. kr. 1495,-.

Ergonomi: 4
Præcision: 3
Robusthed: 2
HiScore: 3
Pris: 875,-
Udlånt af: Betafon



Thrustmaster Weapon Control System I og II (PC)

WCS er for den seriøse lænestolspilot, der i forvejen har Thrustmaster Flightstick og dermed venstre hånd fri. Overtager mange keyboardkommandoer efter princippet "hænderne på rattet og pedalerne". F.eks. gashåndtag, bremser, våbenvalg, landingsstel, flaps og bremser kan styres herfra. WCS I kan ikke programmeres, men med et switch-panel kan den tilpasses de forskellige flysims. WCS II kan programmeres til at overtage op til 40 af keyboardets kommandoer, men testeksemplaret led desværre af en børnesygdom, som snart forventes rettet. Derfor det lave præcisionspoint!

Ergonomi: 4
Præcision: 2
Robusthed: 3
HiScore: 4
Pris WCSI: 875,-
Udlånt af: Betafon
Pris WCS II: 1295,-
Udlånt af: Ram-Soft



TopStar (Amiga)

Endnu en dag, endnu en QuickJoy-model. Efter designet at dømme er det stykket sammen af dele fra forskellige joysticks. Basen er lille og gennemsigtig, og for tyk til at holde godt på. Grebet virker enormt stort i forhold til basen, og som prikken over i'et er styringen stram, og man skal knokle for at mase sticket diagonalt. Heldigvis får man ovenikøbet en lille switch så man kan slå slowmotion til/fra. Enormt smart - det kan sikkert ikke bruges til noget overhovedet, men det er da sejt, NOT?!

Ergonomi: 2
Præcision: 2
Robusthed: 3
Hiscore: 2
Pris: 298,-
Udlånt af: BMP-Data

Zipstik Super Pro (Amiga)

En god gammel kending, og det kan godt være at jeg er en smule subjektiv i denne omtale, eftersom det har været mit foretrukne stick i flere år. Både knapper og styrepind er konstrueret med solide micro-switches, og selve kabinettet er lavet i hård og tyk plastic. Det ligger godt i hånden, som på bordet, og så er der sugekopper på, til sidstnævnte. Selve grebet ligger også godt i hånden, og skal kun rykkes en minimal afstand til siderne, så man får hurtig og præcis styring, uden at det er for stramt eller løst. Derfor!

Ergonomi: 4
Præcision: 5
Robusthed: 4
HiScore: 5
Pris: 198,-
Udlånt af: BMP-Data



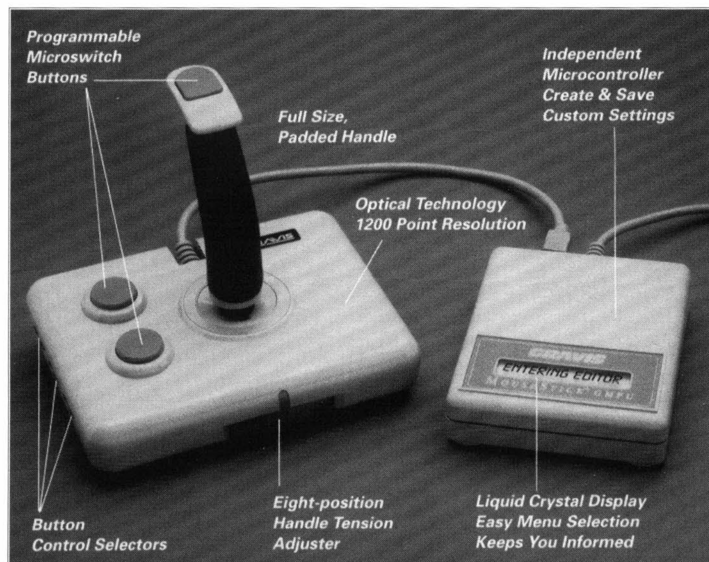


Testens fem bedste joysticks:

1. Gravis Mouse Stick (Amiga)
2. Arcade Turbo, The (Amiga)
3. CH Flightstick Pro (PC)
4. Zipstick Super Pro (Amiga)
5. Competition Pro Star (PC/Amiga)

Testens fem dårligste joysticks:

1. Topstar (Amiga) 9
2. Red Ball (Amiga) 9
3. Superboard (Amiga) 9
4. SuperCharger (Amiga) 9
5. Bat Handle (Amiga) 8



Løst og Fast Om Testen

Butikker og Distributører

Absalon Data, Tlf.: 31 67 11 93
Betafon ApS, Tlf.: 31 31 02 73
BMP-Data Group ApS, Tlf.: 42 28 87 00
Dennis Bergström Trading A/S, Tlf.: 44 68 86 00
Ram-Soft, Tlf.: 33 12 24 40
NewPrint, Tlf. 86 10 89 22

Hvis du er Amiga-ejer, og godt kunne tænke dig ét af de analoge PC-joysticks, kan du anskaffe dig en særlig adapter. Denne anbringes i joystickporten, og et hvilketsomhelst PC-joystick kan nu plugges i. Omskifteren koster kr. 195,- og kan bl.a. fåes hos Absalon Data.

DUNE II Battle for Arrakis AMIGA UPDATE

Dune II er behæftet med en forhistorie længere end denne anmeldelse, og jeg vil derfor fuldstændig undlade alt den stemningslæggende snik-snak og gå direkte til sagens kerne!



Dette køretøj har fået kælenavnet SAM, i baggrunden ses OLE.

Dune II er en slags Civilization med langt højere dyrkelse af det militære aspekt. Der er dog to vigtige forskelle: I Dune er resourcerne ikke bare nogen, man sætter sig på og så forevigt besidder.

Resourcerne består af spice, som er den eneste tilgang til credits, og da spice ligger spredt rundt omkring i landskabet, er det et spørgsmål om, først at sikre sig området for derefter at udvinde det kostbare stof. Den anden store forskel er, at spillet kører i ægte real-time, og du behøver derfor ikke bekymre dig om ture og lange ventetider, mens computeren udregner sit næste træk - du spiller bare og kan være evigt forvisset om, at din digitale modstander gør det samme.

Man starter med at bygge en vindmøllecentral, derefter et rafinaderi, der kan omdanne den høstede spice til credits. Derefter kan man så bygge diverse etablissementer, der kan producere de militære enheder. For målet er ikke at glæde dine befolkning eller være flink mod fjenden, nej, først når den sidste fjendtlige bygning ikke er andet end røg på de Dune'ske sletter kan du gå videre til næste scenarie.

Det, der forhøjer sværhedsgraden på de ni baner i Dune, er de forskellige våben, der kommer til rådighed. Det er let at overvinde fjendens infanterister (altså med dine egne infanterister!), men efterhånden som dine modstandere får tanks, ornithopters (flyvere) og missilvogne til rådighed får man pludselig nok at se til. Hvad kan mon eliminere fjendens solide tankbatteri?

Dune II kan måske virke lidt lineært. Man høster den nødvendige spice, bygger de nødvendige enheder og smadrer fjendens unødvendige bygninger. Det er nok også derfor, at Dune II ikke er særlig svært - jeg kom i hvert fald i gennem på under en uge. Spillet har ikke desto mindre en tiltrækningskraft, der gør det svært at slukke for maskinen, før alle baner er gennemført. Alt i alt er Dune II et sjovt, flot og velpræsenteret wargame, der er let at gå til, og som trods alt holder interessen oppe, indtil spillet er gennemført. Klart anbefalet, muligvis som introduktion til genren.❑

Simon Skals

Update

PC
Dune 2 har været ude et stykke tid på PC'eren, og blev iøvrigt anmeldt i det første nummer af HiScore

AMIGA

Grafik:	87%
Lyd:	83%
PowerPlay:	85%
RAM:	1 Mb
Antal disks:	5
Udgiver:	Virgin
Harddisk:	Ja
A1200 komp:	Ja

HiScore: 86 %

PRINCE Of Persia 2

Ayatollahen må se måbende til, for nu er Prinsen af Persien tilbage i endnu en hæsblæsende historie om den onde Jaffar, der kun vil lægge det Persiske rige i ruiner.

Prince of Persia 2 begynder, hvor Prince of Persia sluttede: med en intro! Hvis du fandt introen i etteren flot, så vil du finde introen i toeren endnu flottere. Grafikken er ganske enkelt mageløs, og animationerne, om muligt, endnu bedre end i den navnkundige forgænger.

At POP2 begynder, hvor POP1 slutter, er dog ikke helt sandfærdigt. I Prince of Persia ender det hele med det store opgør med Jaffar, og med joysticket og Allahs hjælp, skulle du meget gerne have fjernet ham fra Jordens overflade, når kampen er forbi! Men Jaffars veje er uransagelige. I POP2 genopstår den gæve gut på forunderlig vis - fuldstændig uden mén (det er det man forstår ved PopUp) - denne gang forklædt som vor ædle hovedperson. Den stakkels prins må derfor se sig hensat til, at gå tiggergang udenfor paladsets mure. Han er med andre ord færdig som POP-sanger (buh, en tiger!).

Ved egen (læs: din), og programmøren Jordan Mechners hjælp, lykkes det dog for prinsen at kæmpe sig vej over byens tage, til havnen, hvor han springer ombord på et skib. Skæbnen (og Jordan Mechner) vil dog, at skibet straks grundstøder, og prinsen vågner op på en øde ø, og så er historien for alvor igang.

Go on - make my day!

Og det gør Prince of Persia 2. Variation og forbedring er nøgleordene i denne efterfølger til en af computerhistoriens sande klassikere. De mange skærme er vidt forskellige, og langt mere detaljerede end tidligere, og lyden er i langt højere grad integreret med spillet.

Du får denne gang hele femten levels at boltre dig på, og en lang række nye 'forhindringer' at 'kæmpe' imod, så som skeletter, slanger, kviksand, flydende lava, og andet godt fra havet. Det er derfor en rar ting, at du også har lært et par nye smarte moves. Det mest eksotiske i prinsens nye bevægelsesmønster, er hans evne til at lade sin skygge klare paragrafferne, mens han selv kigger på.

Den allervigtigste ændring er imidlertid, at der nu ikke længere kun kan være to karakterer på skærmen samtidig. Nu kommer vagterne simpelthen dumpende ind fra højre og venstre, så du har rigeligt at se til - hele tiden! Du kan blive slået ihjel på utallige måder i Prince of Persia 2, og det samme gælder vagterne, så det er med at holde øjne og ører åbne for eventuelle backstabbers.

Alt i alt

Prince of Persia 2 er en værdig efterfølger. Vor animerede helt har langt flere muligheder end i forgængeren, og spillet er som helhed langt mere varieret. Blandingen af action og adventure er dog 100% tro mod originalen, og de forskellige puzzles synes at ligge rimelig tæt, på de der var at finde i Prince of Persia. POP2 er et godt og originalt action-adventure, der fortjener at blive hevet ned fra forhandlernes hylder - ikke mindst på grund af den fantasifulde kasse spillet kommer i.❑

Robert Vanglo



Prinsens flugt over plankeværket, eller som her over byens tage.

Update

AMIGA
Vi har ganske vist ikke kunnet få opklaret om der kommer en udgave til Amiga, men en AGA-version ville under alle omstændigheder være oplagt.

PC

Grafik:	88%
Lyd:	81%
Powerplay:	87%
Ram:	640 Kb
Antal disk:	4 HD
Harddisk:	7 Mb
Udgiver:	Broderbund/-Electronic Arts
Grafikkort:	VGA
Lydkort:	AdLib/Soundblaster m.fl.
Hastighed:	286

HiScore: 85 %

BLADE OF DESTINY

Har du nogensinde hørt om et programmør-team ved navn Attic? Det havde jeg i hvert fald ikke, indtil jeg fik stukket spillet Blade of Destiny i favnen. Holdets seneste (første?) projekt lander indiskutabelt i kategorien rollespil. Er det mon noget for dig?



Her er vores helte raget uklar med lokalbefolkningen...

Nogen egentlig forhistorie er der ikke til Blade of Destiny, men ved hjælp af en flot intro og et udsnit af en dagbog i manualen finder man ud af, at denne Skæbnens Klinge er et sværd, der har tilhørt en af de største sagnhelte i Arkanien, hvor dit eventyr foregår. Hvad du egentlig skal, ja, det er op til dig, så snart du har sat dine ben på de frønnede brædder i byen Thorwals havn.

Kom med på tur igen-igen!

På overfladen er Blade of Destiny et helt normalt rollespil a la Eye of the Beholder, men man bør ikke lade sig snyde. Blade of Destiny er *enormt*, ja, jeg tør næsten påstå, at det er det mest avancerede rollespil til nogen computer til dato.

Som i alle respektable rollespil skal du selv banke et hold eventyrlystne gutter og gutinder sammen. Her konfronteres man for første gang med spillets enorme dybde, og det kan virke uoverskueligt ved første øjekast. Reglerne i Blade of Destiny er ikke helt de samme som i AD&D, men de er så absolut beslægtede. Erfarne rollespillere vil nikke genkendende til skills som styrke, visdom, behændighed og karisma, mens mod, smidighed og intuition er nyskabelser. I Blade of Destiny er disse syv skills imidlertid kun de overordnede, og der er yderligere 52 skills til at afspejle dine personers færdigheder i alt, lige-fra lommetyveri over orienteringssans til dyretække.

Har din persons karakteristika (og heraf er der 12 af slagsen - lige fra druide over kriger til slyngel) magiske evner, ja, så skal der også kastes terninger for færdigheder udi ikke mindre end 78 (otteoghalvfjerds!) forskellige spells. Er du mindre kyndig kan du dog lade spillet ordne dine figurer for dig, hvis bare du vælger deres klassificering - denne metode kan dog ikke anbefales, da dine karakterer får en masse handicaps, der i sidste ende vil gøre spillet sværere.

Og sådan er det også i selve spillet. Attic har forsøgt at simulere den virkelige verden i Blade of Destiny, og man må beundre dem - om ikke andet for deres opfindsomhed. Du kan gå på bar, drikke dig fuld, bestjæle de besøgende, optræde som akrobat, lut-spiller eller sågar alkymist (dette kræver dog, at du er i besiddelse af et sæt af "Den lille Kemiker"!). I forretningerne kan du købe våben til svingende priser, og synes du prisen er for høj, kan du prøve at spare nogle slanter ved at fedte lidt for sælgeren - eller måske ved at tale lidt mere bestemt til ham.

Under hele din rejse gennem det enorme Arkanien (Byer, ødemark, bjerge, på havet, i dungeons osv. osv.) præsenteres du konstant for valgmuligheder i alle former og størrelser, og det ville i sandhed være en løgn at påstå, at man i Blade of Destiny er bundet af computerens begrænsninger.

Og dog!

Alt dette til trods, tror jeg, at Blade of Destiny vil appellere til et mindretal. Bevares, der er acceptabel grafik og nogle gode baggrundsmelodier, og det anderledes kampsystem er fedt (se billede), men det kræver *lang* tid at sætte sig ind i reglerne, og jeg kan heller ikke lade være med at syntes, at de mange features og deres interessante beskrivelser i manualen (der er på 100 sider) til tider ikke spiller nogen rolle i selve spillet overhovedet.

Hvis du fandt Eye of the Beholder kompliceret, vil du ganske givet aldrig forstå manualen til Blade of Destiny - elskede du EOB for dets lettilgængelighed vil du sandsynligvis hade Blade of Destinys, efter min mening, skæve forhold mellem features og spilleglæde. Man fornemmer, at den egentlige spillelyst og det eventyrske gåpåmod drukner i valgmuligheder... Men OK, har du skufferne fulde af overtegnet millimeterpapir og character sheets, så bør du nok overveje Blade of Destiny of Destiny - udfordringen kan man ikke tage fra det.❑

Simon Skals



Det begynder så fredeligt i en lille havneby, men snart må du se i øjnene, at spillet er enormt.

AMIGA

Grafik:	76%
Lyd:	85%
PowerPlay:	77%
RAM:	1 Mb (dog mere fra harddisk)
Antal disks:	8
Vejl. pris:	449,-
Udgiver:	U.S. Gold
Harddisk:	Ja
A1200 komp:	Ja
Udlånt af:	SES/ESCape tlf: 3139 6366

HiScore: 79 %

Cohort 2

Kender du til at vågne op badet i sved, og glad for at det kun var et mareridt? Jeg har hørt om det, men aldrig oplevet det rigtigt selv... Det var da lige indtil jeg fik til opgave at teste Cohort II (Tak til min redaktør for den oplevelse?!).

Nå, men altså... Lad mig begynde med begyndelsen. Jeg er general i den romerske hær i år 200 før vores tidsregning. Min opgave er at vinde forskellige slag mod langhårede barbarer og forræderiske romerske hære. Til min hjælp har jeg selvfølgelig en Amiga (drømme er ikke virkelighed!). Tilfældigvis har en af mine forskere lige opfundet en tidsmaskine, så jeg kan spille Cohort II. Jeg føler mig suveræn og uovervindelig, for nu kan jeg øve mig hjemme i mit palads. I spillet er der mulighed for at træne i 8 forskellige terræner og have helt op til 10.000 soldater. De kan så underinddeles i infanteri, kavaleri og bueskytter, som igen kan være let, mellem og tungt armeret.

Det lyder meget godt altsammen, men folkene bag har nok ikke tænkt på mig (stadig general), for styringen er totalt hjælpeløs. Impressions har opfundet noget, de kalder Mini Miniatures System (MMS). Kort fortalt handler det om, at du ikke kun ser på kedelige kort med små numre, som angiver dine enheder. Nej, ved hjælp af MMS kan du *se* dine enheder som små animerede figurer. Dem kan du så zoome ind på og give ordrer til at marchere, angribe, lave formationer, stikke af osv. Egentligt ganske godt, hvis det altså fungerer!! Det gør det ikke for mig.



Her er tropperne så blevet samlet til det årlige gruppebillede.

Når kampene går i gang er det et stort misk-mask, hvor ingen har kontrol over noget som helst. På det store kort kan du ikke se om dine bueskytter er oppe mod fjendens kavaleri eller infanteri, og det menustyrede system MMS gør spillet trægt og kedeligt i længden.

Hvad kan en romersk general som jeg så bruge Cohort II til? Hmm, lytte til de latterlige lyde af kæmpende soldater, der lyder som en flok små børn, der leger røvere og soldater? Næh, jeg griner såmænd bare over, at man i 1993 kan lave et så forvirrende og usammenhængende spil over de krige, jeg gang på gang vinder med mine suveræne strategier og tankespind - uden Cohort II! Nu er det så, at jeg vågner op badet i sved ved tanken om, at man ikke er kommet videre på 2000 år.❑

Søren Madsen



Update

PC

Vi har ikke kunnet få opklaret om Cohort 2 dukker op i en PC-version. Hvis ikke, er skaden formentlig heller ikke så stor!

AMIGA

Grafik:	76%
Lyd:	35%
Powerplay:	63%
Ram:	1 Mb
Antal disk:	1
Udgiver:	Impressions
Pris:	319,-
Harddisk:	Ja
A1200 komp:	Ja
Udlånt af:	Betafon 3131 0273

HiScore: 59 %

Ishar

Lad os springe forhistorien over, og blot konkludere, at du endnu en gang skal samle en bunke heltemodige eventyrere, og sammen med dem besejre overmagten. Opskriften på rollespil må synes at være klassisk. Men hvad er der galt med Ishar 2? Der er et klogt gammelt ordsprog der siger, at man bliver klog af skade. Når man har spillet Ishar 2 ved man med sikkerhed én ting: Silmarils franske programmører kender ikke dette ordsprog. Ishar var typisk fransk: Flot grafik, nul gameplay. Ishar 2 er typisk dårligt: Kedelig grafik, elendig lyd, nul gameplay.

Etterens største last var, at man kunne vandre i timer uden at opleve noget som helst. Det er ikke helt så slemt i toeren, men alligevel... Værre er det at handlingen er tam, og den manglende atmosfære og stemning sætter Ishar 2 på spændingsniveau med tibetanske bjergsnegles parringsritual (det Simon mener er, at det er sjovere selv at være med, end blot at kigge på. Red.). Imidlertid er den største fejl, at spillet ikke hænger sammen. Det hele virker som uafhængigt opbyggede scener uden nogen form for forbindelse - det kan ikke rigtig forklares, men man mærker det straks. Læg et dårligt og ulogisk regel-/styresystem oveni, og du har det kedelige faktum, at Ishar 2 er sendt på markedet.

Ishar havde som nævnt en force i den flotte grafik, noget som toeren ikke kan prale af. Grafikken udendørs er grim og grumset, og skønt den er pænere i byerne, er det langt fra imponerende. Og lyden... lyden er så grim, at man dårligt tror sine egne ører. Der kører et usselt soundtrack i baggrunden, og når man går på bar eller i butik kører der konstant et par samples oven i hinanden, så det er en rædsel at høre på. Så Ishar 2 er 99,7% sikkert ikke noget for dig.

Det er kedeligt at vandre rundt i de ens ødemarker, og selv om det

Så skal vi til det igen - endnu et ligegyldigt rollespil, der aldrig vil revolutionere andet end dine opkastningsfornemmelser, er dukket op. Denne gang under navnet Ishar 2.

hjælper, når du når civiliserede områder, så topper spændningen, når du skifter disk - det varer simpelthen en *evighed* før spillet registrerer, at du har smidt en ny disk i drevet, og for at føje spot til skade, understøtter spillet ikke ekstra drev. Har du stadig lyst til at købe Ishar 2? Tyg den her: Hvis du har en uaccelereret standard Amiga, kan du let vinde næsten alle kampe. Dine fjender er ikke mere mobile end en lam skildpadde, så 'slå-ryk tilbage-ryk frem' metoden kan bruges helt uden tab af egen energi (det kan da kaldes en sidste trumf!).

Konklusion (nok engang): Med mindre du ynder at blive brændemærket, slået med bælter eller sover på et leje af partisansøm; bliv væk. Tag eventuelt et kig på Blade of Destiny andetsteds i dette blad, det vil altid være bedre.❑

Simon Skals



Sådan ser kampscenerne ud i Ishar 2. Grafikken ser antageligvis ganske nydelig ud her, men vi har også valgt det flotteste billede.

Update

PC

PC-udgaven af Ishar 2 er desværre også dukket op. Umiddelbart virker den ligeså katastrofal som den Amiga-version der anmeldes her, måske dog med en anelse bedre grafik!

AMIGA

Grafik:	47%
Lyd:	30%
PowerPlay:	42%
RAM:	1 Mb
Antal disks:	3
Vejl. pris:	389,-
Udgiver:	Silmarils
Harddisk:	Ja
A1200 komp:	Ja
Udlånt af:	Betafon 3131 0273

HiScore: 38 %

Version 1.5 IMAGEFX

Her ses Darth Vader i gang med at nedfryse Han Solo. For at gøre sceneriet mere interessant, har jeg lagt ham i boblebad med funktionen Wave Distort. Format: IFF24, ca. 1.6Mb, 676x990x24. Beregningstid på A4000/040: ca. 2 min.

GVP har netop udgivet version 1.5 af grafikpakken "ImageFX", indeholdende en billedbehandlingsdel og det efterhånden velkendte Morphprogram, "CineMorph", plus en hel del mindre utillityprogrammer. Hvordan klarer pakken sig i sammenligning med AdPro og MorphPlus? Vi har kigget lidt på sagerne...

Amiga-ejere er generelt set godt kørende når det gælder udbud af seriøse grafik-applikationer. I øjeblikket oversvømmes markedet praktisk talt af professionelle Amiga tegne- og raytracingprogrammer - det ene bedre end det andet. På trods heraf, må de af os, som har behov for matematisk manipulation af billeder i ægte 24-Bits information, finde os i nådesløs anvendelse af Art Department Professional (ASDG), stort set uden undtagelse. Sådan behøver det nødvendigvis ikke være længere.

Udgivelsen af ImageFX V1.5 fra GVP, er nu inden for de danske Amigaejeres rækkevidde, og jeg kan med det samme afsløre at programmet slår hårdt, rigtig hårdt! Farlige triX er der nok af i pakken. Spørgsmålet er så bare, om man kan tillade sig at lade AdPro og MorphPlus samle støv på hylden, medens ImageFX sender liflige bits rundt i systemet? Det skal jo ikke være nogen hemmelighed at AdPro varmer mange hjerter på redaktionen i øjeblikket, og faktisk tror jeg der skal lidt af et mirakel til for at ændre dette faktum! Følg med i de kommende afsnit...

Pakkeløsninger

ImageFX V1.5 leveres i en lækker æske indeholdende en lang engelsksproget manual i ringbind (A5), en update manual, 4 disketter (Main, Support 1&2, Demo) og diverse løsblade. Installationen er smertefri, og foregår forbilledligt via Commodores populære "Installer"-utillity. Jeg fandt dog ud af at man bør passe lidt på sine libraries (især på Workbench-versioner OS 2.x/3.0+), da scriptet ikke checker om du selv har nyere Library-versioner liggende. Det bør mere være reglen end undtagelsen med versions-check (som i AdPro V2.3 installation), når det nu lader sig gøre med det udmærkede "Installer"-program!

Manualen (i let sprogbrug) er simpelthen guld værd og grundigheden selv. Opbygningen er logisk med øvelser og gennemgang af de enkelte funktioner ned til mindste detalje, dernæst gennemgang af de mange medfølgende Arexx-scripts, tips&tricks og et forbilledligt index. Derudover har GVP givet sig tid til et kapitel om samtlige understøttede grafikformater. Her forklares ikke blot forkortelserne, men også kompressions-metoder og historie gennemgåes!! Godt gået GVP.

ImageFX KAN installeres på disketter, men dette er ikke tilrådeligt, da programmerne er rimelig komplekse (resulterende i unødigt mange disk-swaps). Efter installation på harddisk, finder man bl.a. følgende programmer: ImageFX, ImageFX_WB (åbner ikke egen skærm, men benytter vindue i WorkBench), CineMorph og IMP (ImageFX Multi Processor). Derudover medfølger nyeste version af PD-programmet viewtek (VT), et program til visning af billeder fra bl.a. Workbench (kick 2.04+).

ImageFX kræver min. 3Mb RAM! Mere er absolut tilrådeligt, da 24Bitbuffere som oftest optager urimelig meget RAM-plads.

Farlige TriX

ImageFX startes enten op med egen skærm, eller som et vindue i WorkBench (sidstnævnte metode giver ikke mulighed for frihånds-editering i billederne). Ligegyldigt hvilken mulighed du vælger, er der dog altid mulighed for matematisk manipulation af et hentet billede. I det følgende skal jeg blot beskrive versionen som åbner egen skærm, da de to versioner stort set dækker hinanden ind.

Skærmopbygningen er enkel, yderst logisk og menuopbygningen grænser nærmest til det geniale. Når du har valgt en funktion der kræver request fra systemet, scroller menuen hurtigt og glidende op fra bunden af skærmen, hvilket ser yderst overbevisende og professionelt ud. Brugerfladen er konfigurerbar og ser godt ud, hvis man f.eks. vælger en helvetica som skriftype (se fig. 1). Derudover understøtter programmet samtlige nye AGA-opløsninger og HAM8-formatet!

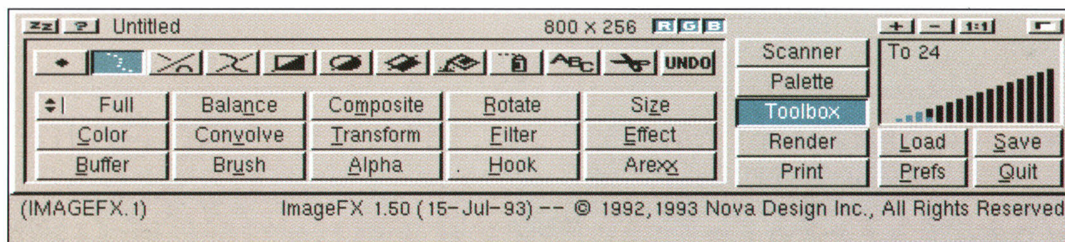


Fig. 1: Her ses brugerfladen i ImageFX. Opsætning, incl. skrifttype og opløsning er konfigurerbar.

Basalt set er ImageFX bygget op omkring to skærmbuffere. Den ene buffer viser et preview (dvs. færre farver) af, hvad du kan forvente dig efter en "rendering" af billedet. Den anden buffer viser selvsagt det beregnede billede. Når du har foretaget en

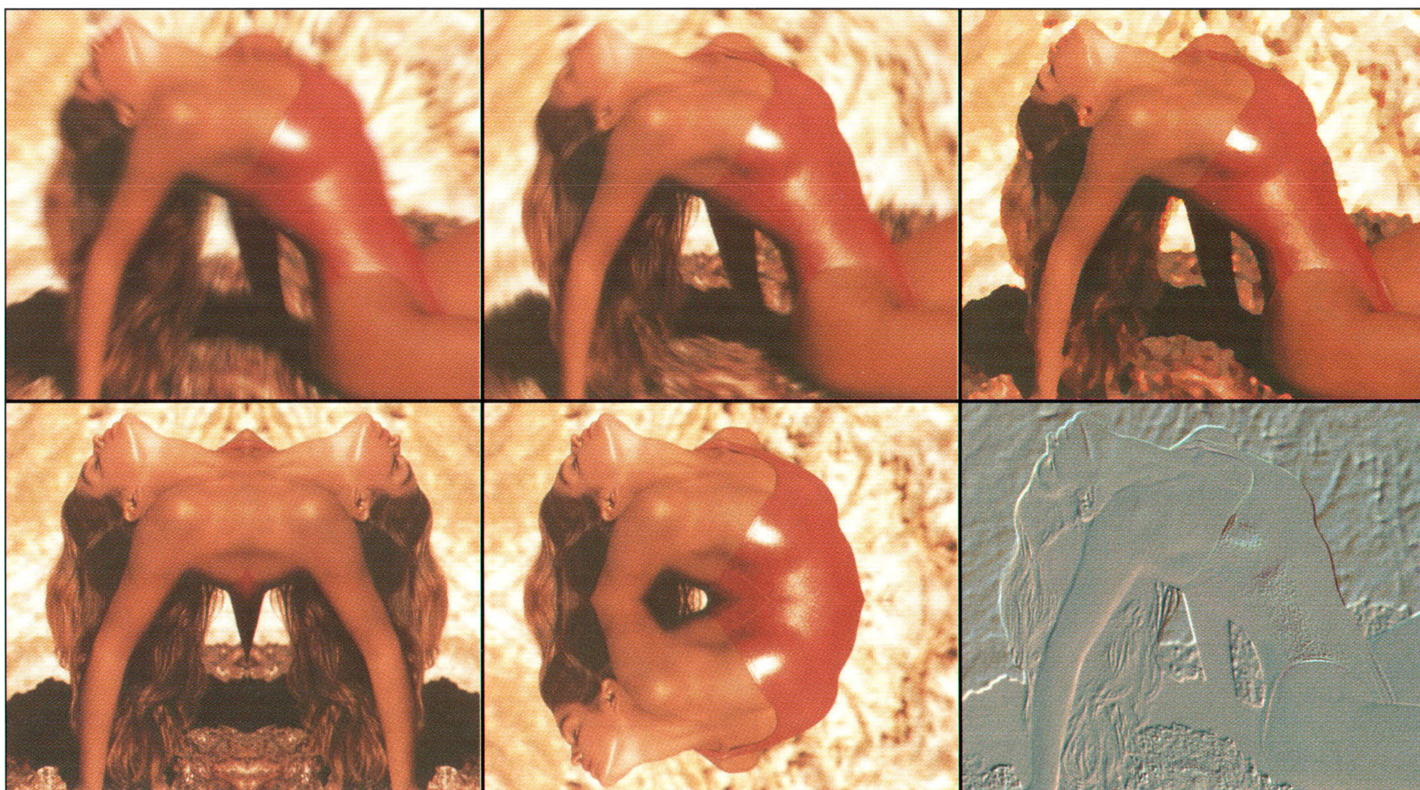


Fig. 2: Her ses sexdyret Cindy Crawford udsat for bl.a. anatomiske korrektioner. Fra venstre mod højre er det: Explode, Spiral Explode, Oil Transfer, Horiz Mirror (normal?), Vert Mirror samt Relief.

ændring af et givet billede, kan du således vælge at beregne og vise det i et hvilket som helst format, f.eks. HAM, HAM8 eller fuld 24Bit (i tilfælde af 24Bit grafikkort).

Udover alle de matematiske procedurer programmet råder over (herom senere), er det også muligt at frihånds-editere i preview skærmen med de mest almindelige redskaber (jvf. Dpaint)! Det er dog mildt sagt en smule besværligt at fremtvinge et normalt "pensel-strøg" i et sådant preview, især fordi funktionsmenuen lukkes ned, når der arbejdes i preview-bufferen (dette gælder kun ved brug af grafikkort!). Desuden kan du ikke arbejde ud fra en sand palette, da en efterfølgende beregning selv sørger for bedre farvegraduering. Programmets forcer ligger dog klart i de matematiske funktioner, så betragt blot dette som en ekstra feature, der åbner mulighed for enkelte finpudsninger.

Matematik så det basker!

ImageFX kan påføre et billede en række forskellige filtre, transformationer og forvanskninger. Programmet råder over rigtig mange matematiske funktioner, og det ville være umuligt at beskrive samtlige dybdegående her. Endvidere kan funktionerne naturligvis sammensættes på et utal af forskellige måder. Det er muligt at simulere et vandspejl med bølger i, som om det var ramt af en småsten. Du kan lave eksplosions- og deplosionseffekter (hvor centrum sender pixelstreger ud (eller ind) af billedet). Eller hvad med at udsætte "din onde stedmoder" for radioaktiv stråling? Billeder kan sammensættes med andre billeder, lægges ind over hinanden (der arbejdes her med en ekstra Alpha-channel), negativeres, fordrejes, vrides, rulles, spejles (om fastsat akse), gøres skarpere eller sættes ud af fokus. Der kan påføres fartstriber (Motion Blur), laves reliefer, oliemalerier. Kort sagt: Mulighederne er faktisk uendelige.

Af effekter og funktioner skal blot nævnes følgende (hvoraf nogle fungerer som Arexx-scripts): Oil Transfer, Disperse, Roughen, Distort, Wave Distort, Antique, Balance, Blackhole, Explode, Pixelize, RampEdge, Spiral (herunder ligeledes Explode/Implode), Flip, Rotate, Mirror, Roll, Sharpen, Unsharp, Blur, Motion Blur, Relief Map, Edge Detect, Negative, Solarize, Posterize, False Color osv. osv. (se også fig. 2)!

Programmets måde at bruge Arexx-scripts på er noget smartere end AdPro's, idet selve Arexx-delen er en integreret del af brugerfladen. Naturligvis kan du selv sammensætte scripts og makroer i din foretrukne editor. Via det medfølgende program IMP (ImageFX Multi Processor) og diverse medfølgende makroer, kan du regne på animationer. Således kan du f.eks. simulere hele episoden med småstenen der rammer vandspejlet over 50 frames, hvormed der kan sættes realistisk bevægelse i bølgerne!!

Derudover er der direkte hook til CineMorph fra ImageFX-fladen. Dette betyder at der kan arbejdes med samme buffere i de to programmer. Hvis CineMorph åbnes selvstændigt fra WorkBench, startes ImageFX automatisk op, således at der kan gøres brug af begge programmers features samtidigt.

Cinemorph er som navnet antyder et program til fremstilling af billedeforvandling. Programmet minder på mange måder om MorphPlus fra ASDG, og alligevel ikke. For det første virker det mere lettilgængeligt end MorphPlus, for det andet er selve Morph-delen integreret i en og samme brugerflade. Til gengæld synes jeg ikke at kvaliteten af de beregnede billeder, kan hamle op med MorphPlus' kvalitet. Begge programmer benytter sig af en slags vektorinddeling af billedet, men det virker som om CineMorphs resultater er "ghostede" eller slørede i forhold til tilsvarende billeder fra MorphPlus. Jeg vil ikke gå i dybden med CineMorph her, men blot konstatere at det er et komplekst (men brugervenligt) program der kræver selvstændig anmeldelse.

ImageFX V1.5 understøtter (dvs. Loader og Saver) følgende formater: ICON (!), ALIAS, BMP, CLIPBOARD, ILBM (AGA incl.), JPEG, PBM, PCX, QRT/DKB/POV, RENDITION, SCULPT, TARGA, TIFF, VMEM m.fl..

Lidt om hastighed og kompabilitet

ImageFX er et hurtigt og fleksibelt program, der ikke henlader dig til at brygge kaffen medens maskinen slider. Ved de fleste operationer og beregninger virker det lige så hurtigt som AdPro. AdPro virker dog hurtigere, når det gælder konvertering mellem forskellige grafikformater. Til gengæld skal der ikke herske tvivl om at programmet befinder sig bedst i nærheden af en FPU, en masse RAM og en god hurtig harddisk. Det sidstnævnte kommer folk med MMU til gode, idet ImageFX direkte understøtter Virtual Memory!

Jeg testede programmet på en A4000/040 med 10Mb RAM, Retina 24Bit grafikkort (2Mb version), og havde af samme grund ingen problemer med lange ventetider. Retina-kortet er sammen med DCTV, Firecracker, Foreign, IV24 (også fra GVP), Opalvision og Sage, direkte understøttet af ImageFX. Derudover understøttes følgende flatbed-scannere og framegrabbere: Epson, Framegrabber, Framegrabber256, IVFG, JX100 og VLAB.

De eneste problemer der opstod med kortet, var pludselige fejlmeddelser om for lidt RAM, på trods af små Bufferstørrelser. Denne fejl var især udpræget på en alm. 6Mb A4000/040 jeg også testede programmet på. Derudover har driveren til Retina-kortet den fejl, at den ikke kan holde render-billedet efter at have tegnet det (dvs. ingen mulighed for at clicke sig væk fra billedet). Om det er direkte fejl i programmet er ikke til at vide, men det er trods alt det eneste der afholder programpakken fra et rent 13-tal!❑

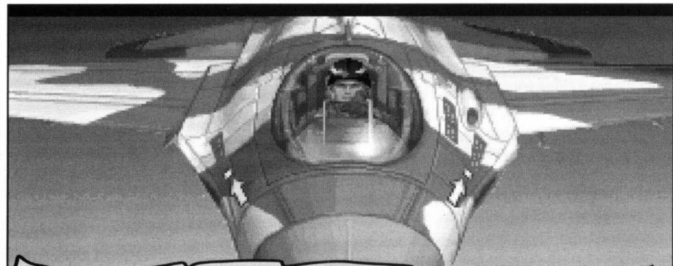
Kristjan V. Olesen

Kick:	V1.3+
RAM:	min. 3Mb
Harddisk:	ikke påkrævet, men anbefalet
Accel.:	Nej, men anbefalet
AGAKomp:	Ja
Pris:	2498,-
Vurdering:	11

ImageFX V1.5 er venligst udlånt af Betafon ApS tlf.: 3131 0273

Dirty Tricks

Af Thomas Henriksen



Strike Commander (PC)

Lav en tom fil, som hedder CRACKTHE.NUT og du sætter spillets cheatmode igang. Derefter kan følgende taster aktivere diverse gode sager:

Alt M 5.000.000 oven i hatten
Alt I ???
Alt V Version og missionsnummer
Ctrl D Selvmord
Shift E Et hurtigt hop tilbage til Istanbul
Shift D En status skærm om div. bl.a. hukommelse
PrtScr Med GRAPHICS.COM kan man få nogle pæne udskrifter

Dette må nok siges at være et NEAT CHEAT, som indsenderen Christian Koerner fra Herning selv beskriver det og må helt sikkert være en spilpræmie værd.



Amiga Action Replay

Nicky Boom
3535 - Energi
352B - Bomber
352C - Mega-bomber
352D - Nøgler
352E - Liv

Hudson Hawk
52E9 - Liv

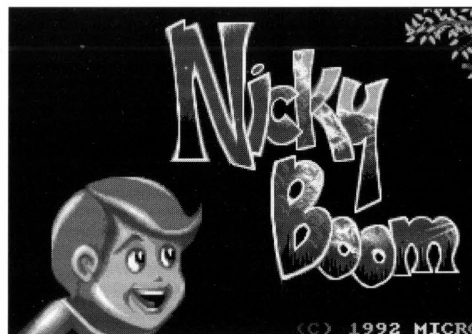
Doodlebug
B2A2 - Liv

Hunter
9FAB - Olie
A04B - Penge
9F8B - Medecin
9EAB - 80 mm ammo
9DEB - Bazooka
9E2B - Miner
9FEB - Aerials
9E4B - Time Bombs

Bombuzal
1C137 - Liv

Nicky Boom (Amiga)

Level	kode
02	KRATTY
03	MIRTES
04	ARRAX
05	JAMIR
06	TRINOS
07	SIXAN



Et par level-koder til dem som skulle være så uheldige at have købt dette frustrerende spil.... Tak til Jesper Ahrendt fra Kolding. Se andetsteds på disse sider for et par Action Replay koder til samme spil.

Zool (PC)

Hvis man skriver GOLDFISH på titelskærmen skulle CHEAT-moden blive aktiveret, man kan så trykke 1 for usårlighed, 2 for at springe til næste level og 3 for at komme til næste verden.

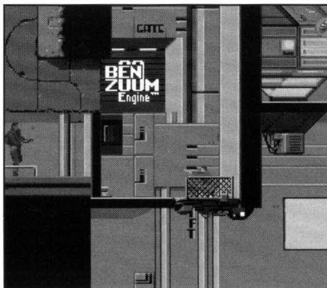
Assassin (PC)

Kravl op i toppen af træet i venstre side og tast ACE-VIEWFROMUPHEREMATE, når skærmen holder op med at blinke er det muligt at få uendelig energi ved at trykke på P, stoppe tiden med S, komme til slutningen af banen ved at trykke E og springe i de forskellige levels med tasterne 1 til 6. Mange tak til Tommy Sanders fra Beder for et par rigtige DIRTY CHEATS.

Flashback (PC)

EASY	MEDIUM	HARD
JAGUAR	BANTHA	TOHOLD
COMBEL	SHIVA	PICOLO
ANTIC	KASYYK	FUGU
NOLAN	SARLAC	CAPSUL
ARTHUR	MAENOC	ZZZAP
SHIRYU	SULUST	MANIAC
RENDER	NEPTUN	NOWAY





Hvis man kun er interesseret i at se slutningen skal man bare skrive BELUGA. Disse level-koder er indsendt af Tim Hansen fra Rødovre.

Har du mod på tilværelsen og skuffen fyldt med feje tricks, der kan hjælpe dine computerkolleger, hører vi gerne fra dig.
Hver måned trækker vi lod blandt de indsendte tricks og vinderen får Joysticks, spilpræmier mm.
Send dine tricks til Dansk Medie Hus I/S, Hillerødgade 81 - 83, 2200 Kbh. N. Mærk kuverten "Dirty Tricks".

The Chaos Engine (Amiga)

Preacher
2: 84UHYSQC3V1#
3: HALNFY2461G4
4: 155PLV6W62HD

Gentleman
2: 2YQOKJOCT7NK
3: 1SLF9H92VF#H
4: 5JNPWTIKVBF9

Brigand
2: 6#7OL5X883#K
3: X5KWPJRBBF6D
4: J5LMBFM##41Q

Navie
2: 1XR1XOPRPZ5T
3: ORLM1B4X1LUH
4: 4H12534J93DY

Thug
2: 4RGLN7CSJQLF
3: 4666T5DLGNN8
4: 511KWFXGOT52

Mercenary
2: 599X##1ZWBND
3: X5NOGD1TZPMJ
4: 4OM1W#7WLWFC

Tak til Rasmus Nielsen fra Glumsø for disse level-koder. Jeg vil lige tilføje et CHEAT til spillet, som også har noget med level-koder at gøre: skriver du kun T'er, V'er, X'er eller Y'er som hele password'et sker der noget ret så spændende. Første level begynder at loade, men du starter i butikken med en stor bunke liv og ikke mindst penge.

Cube-X (Amiga)

Level	kode
000	EAGLE
001	HARD
002	TIME
003	LIBERTY
004	FIGURE
005	GOLEM
006	SWORD
007	MIRROR
008	DRAGON
009	SUCCES
010	STONED
011	LIGHTNING
012	FLAME
013	PEANUT
014	FOOD
015	TABLE
016	MONKEY
017	DISC
018	KNEE
019	UNKNOWN
020	HOTDOG
021	AMERICA
022	ZEUS
023	LEADER
024	PEACE
025	GOHOME
026	CODEING
027	STRANGE
028	SILENCE
029	VOICE
030	ATTACK
031	SHIELD
032	APPLE
033	MANHATTAN
034	BLACK
035	PINK
036	SWEET
037	COLD
038	ICE
039	ARMED
040	RETRY
041	BOOTTLE
042	MONEY
043	GOLD
044	FOREVER
045	EVERGREEN
046	OLD
047	POWER
048	NOSE
049	MARK
050	PEN
051	INK
052	DUNGEON
053	MASTER
054	KING
055	LASER
056	RAZOR
057	SOAP
058	SNOW
059	PEOPLE
060	WONDERLAND
061	ALICE
062	EDISON
063	EINSTEIN
064	BISMARCK
065	BIRD
066	PENGUIN
067	TSHIRT
068	MILK
069	NAIL
070	WATER
071	KITCHEN
072	RADIO
073	CIGARETTE
074	NEWSPAPER
075	WAR
076	TWILIGHT
077	ZONE
078	OIL
079	EGGS
080	CHICKEN
081	HUNTER
082	LINE
083	PROGRAMME
084	BOX
085	HIT
086	SONG
087	ELEPHANT
088	LION
089	CROCODILE
090	KILLER
091	MURDER
092	MISSIPPI
093	NEWYORK
094	DOWNTOWN
095	RAT
096	MAD
097	CRAZY
098	LICENSE
099	PLANE
100	ZERO
101	FIRE
102	WOODEN
103	BURIED
104	FIRE
105	GERMANY
106	TANK
107	WEAPON
108	CAKE
109	POTATOE
110	PERISCOPE
111	CUBE
112	FIELD
113	BATTLECRY
114	HIDDEN
115	OFF
116	MISTAKE
117	TURN
118	HIERARCHY
119	ALLIANCE
120	DOS
121	MEGABYTE
122	PERCENT
123	BIKE
124	TEMPLE
125	ORACLE
126	MYSTERIOUS
127	SIGN
128	CANDLE
129	DREAM
130	NIGHTMARE
131	KNIFE
132	CHAIR
133	SAIL
134	BREAKFAST
135	LUNCH
136	DINNER
137	CHIP
138	GAME
139	JOYSTICK
140	MICE
141	YUNKYARD
142	CABLE
143	CALL
144	BALL
145	BOOK
146	CAR
147	ISLAND
148	SPOON
149	HAMMER

En fyldig gang level-koder leveret af John Thorsen fra Hasle, mange tak for dem.

GUNSHIP 2000



Sådan når du længst i den bedste helikoptersimulation til PC og Amiga

Bliver du konstant skudt ned? Er du stadig kun Warrant Officer Candidate? Er din eneste medalje The Purple Heart? Så fortvivl ikke, for HiScore Professionel har fundet manden af den rette støbning. Læs videre og se, hvordan du bedst planlægger din karriere som helikopterpilot.



Online Databasen aktiveres med ALT-P, når man har target-lock.

Du kan flyve Gunship 2000 på flere måder. Hvis dit overordnede mål er hurtigst muligt at få et skrivebord i *Tomgangsbygningen Pentagon*, skal du omhyggeligt sørge for at være den i din enhed, der gør hele arbejdet. Hvis du kun lader dine fire piloter give dig en hånd med, skulle du med de rette fjender og lidt held i posen, kunne nå dit mål efter en god snes missioner.

Men dine piloter er nøglen til de 100 missioner, der er det maksimale i GS2000. Ved gradvist at give dem mere ansvar vil du ende med at have en hårdtslående styrke, du kan sætte til hvadsomhelst - men pas på, at de ikke giver dig så megen succes, at du ender som general. Bag et skrivebord.

Briefingen

Selv om det kan være fristende, så lad være med at springe briefingen over. MISSION ORDERS indeholder en vigtig nøgle til dit livs næste 30 minutter. På side 1 skal du lægge mærke til, hvad dine primære og sekundære mål er. Det er *dem*, som giver de store points og medaljer, ikke de tilfældige mål, du møder undervejs. Her ser du også, om der i missionen indgår et fremskudt forsyningspunkt (FARP), hvor du og dine piloter kan blive genforsynet med brændstof og ammunition. Det har især betydning for dit ammunitionsforbrug undervejs.

Efterretningsrapporten beretter om de fjendtlige enheder, man regner med at se mest til, samt om der forventes luftaktivitet. Enhederne er opstillet efter deres forekomst - den førstnævnte er der formentlig flest af osv. På baggrund af briefingen vælger du dine våben.

Hardware

Sidste punkt inden afgang er fordeling af helikoptere og ammunition. GS2000 har i forvejen foreslået en sammensætning, men du kan ændre denne efter behov. Igen: hvis du ønsker points, skal du vælge de mindre helikoptere og de enkleste våben, dvs. raketter og kugler. Det er ikke muligt at sige, hvor meget du skal have med af hver ting, da det bl.a. afhænger af, hvor præcist hvert mål bliver ramt - *det* afhænger blandt andet af, hvor godt skjult målet er, og hvor langt væk det er i forhold til våbenets rækkevidde. Jeg har engang brugt hele fire M247-raketter på en T-80 kampvogn, der holdt på 3000 meters afstand.

Det er en god idé at tage en Blackhawk med på de længere ture. Bliver du skudt ned, vil piloten samle dig op. Defender, Kiowa og Apache Longbow helikopterne har et periskopsigte, der er særdeles anvendeligt til *Hellfire*-baghold mod langtrækkende, hurtige fjendestyrker. Det vender vi tilbage til.

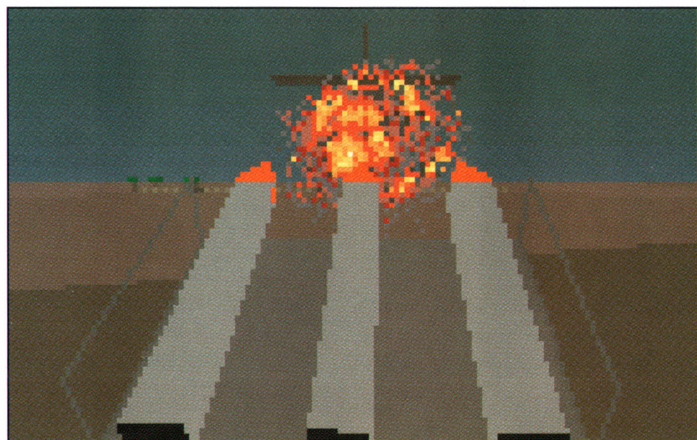
Ammunitionsvalget afhænger direkte af de forventede mål, men du kan altid klare dig med raketter, som du ydermere kan have med i svare mængder. Problemet er blot, at du faktisk tit har *brug* for en større mængde raketter. Bemærk iøvrigt, at der findes tre rakettyper, og at de bruges mod forskellige måltyper. M261 er dog nærmest en all-round raket. Fælles for dem er, at du kan lave hurtige *pop-up* angreb med dem. Befinder du dig i et selskab, hvor det er risikabelt at stikke hovedet for højt op, kan du bruge raketterne. Hold dig nede i skjul - stig hurtigt op, hvor du kan se fjenden og send et par raketter mod ham - og ned i sikkerhed og skift stilling.

Forventes høj luftrumsaktivitet, er det godt at have *Stingers* med til de små helikoptere, da de ikke selv har en 20mm kanon. *Sidearm* er et antiradarmissil og altid god at have ved hånden, især fordi den er et *skyd-og-glem*-våben, så du behøver ikke fastholde målet efter at have sendt en *Sidearm* imod det. Missilet kan monteres på de yderste våbenstationer på bl. a. Apachen.

Inden afgang indstiller du sværhedsgraderne på et cockpitpanel, efter dit ambitionsniveau, som du direkte kan aflæse på *difficulty*-måleren. CP/G- og ENEMY-knapperne gør det største udslag for scoringen. Husk, at ELITE-fjender reagerer hurtigt, skyder mere præcist og har kortere tid mellem ildafgivelse.

Ud over at bruge et joystick, bør du sætte alle knapper under FLIGHT CONTROL på REALISTIC. Det giver en bedre styring. Er du flysimfreak, kan du bruge Thrustmasters Weapon Control System som den ultimative collective og hands-on pind. Ellers er et normalt joystick også velegnet som collective og haleror.

At flyve *realistisk* gør også din dag



Når man ser denne situation, virker det oplagt, at man aldrig skal overflyve fjendtlige stillinger. Husk det.

noget mere hektisk. Nu har instrumenterne en særlig betydning for dig, især er højdemåleren livsvigtig. *Altimeteret i HUD'en* viser den aktuelle afstand til jorden direkte under din helikopter, og den analoge back-up på instrumentpanelet måler barometertrykket, dvs. højden over havet. Ikke over jorden!

Det kan især være risikabelt at stole blindt på barometermåleren, når du flyver tæt på kysten, hvor terrænet bølger kraftigt. Men start endelig din realistiske karriere med så mange træningsmissioner, at du bliver fortrolig med de koordinerede bevægelser. Din helikopter bliver meget mere levende. Den giver sig under rekylen, den flyver hurtigere, især i den lodrette akse, den reagerer kvikkere på dine input og virker i det hele taget som en araberhingst i forhold til en bryggerhest.

I luften

Vælg den korteste vej mod målet, men undgå at flyve over bjergene for at spare tid. Deroppe kan du meget vel flyve lige ind i et missil med dit navn på, og du flyver ligeså hurtigt nede ved jorden. Kun i situationer, hvor du har behov for at se langt, skal du hæve dig over nogle få hundrede fod. Den bedste flyvehøjde er mellem 100 og 200 fod alt efter situationen og opgaven. Undgå at flyve for lavt - det afkorter din reaktionstid over for indkommende missiler væsentligt. I græstørvhøjde har fjenden det med at se dig, før du ser ham. Leder du selv efter fjender, skal du op omkring de 200 fod - så har du både langt sigt og kan dykke i sikkerhed i nødstilfælde.

Undgå at bruge mere end 30 minutter på en mission. I de fleste tilfælde er det mere end rigeligt, og hvis du overskrider denne grænse, skyldes det nok, at du har haft svinkeærinder på turen. Spild ikke for megen tid på de fjender, du møder undervejs. De kan koste dyrebar tid og ammunition, som du sagtens kan komme i bekneb for andetsteds, og pointene er ikke ulejligheden værd.

Kontakt!

Når du har et *target-lock*, så tryk <ALT>+<P>. Det pauser spillet og viser et vindue med en beskrivelse af målets offensive og defensive egenskaber. Overflyv aldrig en fjende. Et hurtigt modangreb er snarere reglen end undtagelsen i de højrere sværhedsgrader.

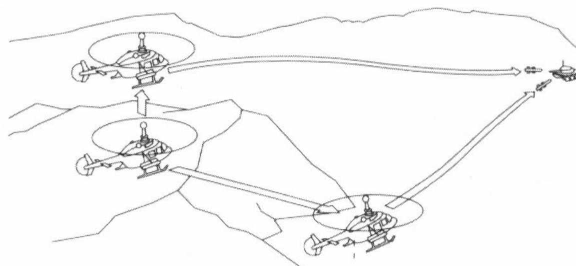
Idéen med periskopsigtet på visse helikoptertyper er at stikke sigtet op over et højdepunkt og selv skjule sig bag dette. Sigtet kan drejes i alle retninger, men kun når målene er inden for skudretningen, kan de låses fast og beskydes fra skjulestilling af hele sektionen. Pas på, at ryggen er fri, når du stiger op mod den bjergkam, du vil sigte henover. Det er træls at falde i baghold, når man er ved at lave et baghold.

Undgå at skifte våben, mens du har et missil på vej mod målet. Styringen bliver da afbrudt, og chancen for at ramme målet tilfældigt er minimal. Til gengæld er *Hellfire* beregnet til at blive fyret af i serier. På *threat-displayet* kan du se, hvor mange fjender der ca. er i nærheden af hinanden. Skyd nogle *Hellfires* af med et par sekunders mellemrum. Når det første mål er nedkæmpet, eventuelt med flere missiler, bliver der automatisk rettet ind på et nyt, og med flere "bolde" i luften på én gang, er man ikke blottet ret længe ad gangen.

Det kan hurtigt blive nødvendigt at skulle forsvare sig selv, og kommer et missil ind mod dig, skal du reagere prompte. Det er ikke nok at *jamme* missilet. Der skal også smides *chaff* eller *flares* (alt efter missilets søgesystem). Hvis advarselstonen og blinket forsvinder, er det lykkedes dig at forvirre missilet. Men det er stadig væk på vej mod dig, så hvis du ikke flytter dig, rammer det dig alligevel! Derfor skal du aldrig flyve direkte mod et mål - hold det ude i siden af HUD-billedet. Så undgår du de "blinde" missiler.

Men pas på din radarjammer. Bruger du den for ofte, vil fjenden "skyde sig ind" på dens frekvens og undgå den. Sluk den, når jammingen er lykkedes. Om nødvendigt må du smide en pakke *chaff*, men det kræver, at du øjeblikkelig skifter flyveretning, hvis missilet er på kollisionskurs med dig.

Som et sidste forsvar mod missiler kan du slingre vildt. Konstante retnings- og højdeændringer kan ofte slå et missil ud af kurs i sidste øjeblik. Hvis muligt kan du prøve at afbryde missilets styring ved at gemme dig bag en bakke, en flodbred eller en lund. Det er samtidig det eneste værn mod optiske sigtemidler og lasere.



Det gælder om at anvende terrænet. Eksempelvis kan man gemme sig i bjergene.

Karrieren

Din fremtid som helikopterpilot hænger nært sammen med dine resultater og din troværdighed. Lykkes det dig altid inden for den halve time at gennemføre dine missioner, især det primære mål, og bakker du aldrig ud af en mission eller kampagne, venter der kors og bånd og stjerner.

Nye piloter har hyr nok med at finde vej, så giv dem ikke sværere opgaver end transport af soldater og udstyr samt enlige fjender, indtil de har opnået en vis erfaring. Husk, at de altid kan finde basen og forsyningspunktet.

Den hurtigste måde at få en brugbar sektion på er at gøre én mand til fører for den tunge sektion og forfremme/medaljere ham konstant, indtil han uden tøven kan følge sine waypoints og opfører sig fornuftigt under kamp. Giv ham enten det ene af missionens mål, når han er i stand til at finde rundt på egen hånd, eller lad ham flyve forrest. Hans evner kan du læse om på debriefingskærmen efter hver mission, hvor piloterne bedømmes ud fra et procent-system.

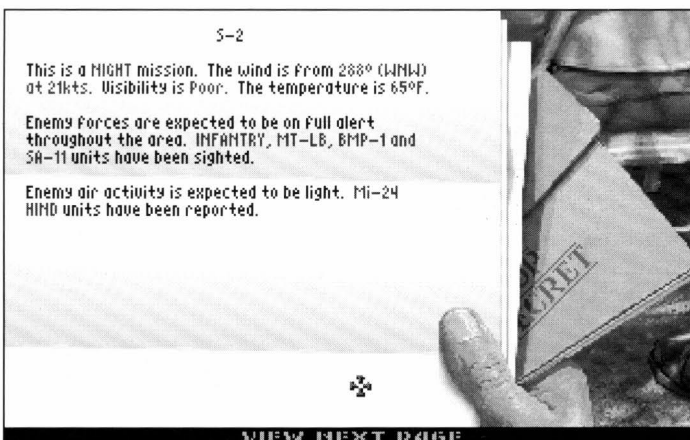
Den pilot, du selv har med i den lette sektion, skal have masser af skudchancer. Når du får et mål op i sigtet, trykker du *"next target"*, der samtidig er hans ordre til at skyde. Det er sådan, han lærer det. Passer og plejer du dine "rekrutter", vil de snart kunne påtage sig opgaverne alene - og mens de opstøver fjender, kan du jo øve dig i at holde din helikopter i luften på *det svære level*.

Hvem siger, at det højeste mål i GS2000 skulle være at ende bag et skrivebord hurtigst muligt? Jeg gør bestemt ikke. Så efter at have opdraget fire gode folk, har jeg som oberst *declined* et par missioner og en kampagne og dermed garanteret, at jeg ihvertfald ikke bliver skrivebordspilot, før de 100 missioner er omme.❑

Jan Holm

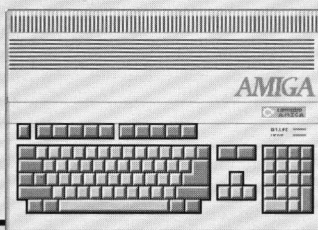


På afstand er EE-9'en ikke nogen særlig trussel. Det bliver den dog på tæt hold. Her i en SCUD-stilling



Efterretningsrapporten. Bemærk især, hvilke fjender du kan forvente at møde, samt at fjendtlige helikoptere også huserer i området.





Karsten Bo Malten

Velkommen til PD-Online - sektionen hvor du kan læse om udvalgte Public Domain og ShareWare programmer!

Der var en gang der var to måder at distribuere sine programmer på: Kommercielt og ikke-kommercielt, altså professionelt eller som Public Domain. I mellemtiden er det blevet ganske almindeligt at udsende sine kreationer som ShareWare, hvor man opfordrer brugerne af sit program, til at donere et mindre beløb for anstrengelserne. Desværre har mange initiativrige programmører måtte sande, at det ikke er let at få folk til at sende penge, selvom man ofte automatisk får tilsendt opdateringer automatisk ved registrering. Men hvem siger, at man skal sende penge? Hvad med øl eller disketter med ens egne programm? Således har jeg fra tid til anden stødt på programmer, der er betegnet som BeerWare, PostcardWare, GiftWare, WareWare og mange andre tossede "Wares". Og det er da en charmerende tanke at sende programmøreren et postkort, en lille gave eller noget helt andet!

Desværre vil det ikke i dette nummer være muligt at bestille PD-Online programmerne på diskette. I næste nummer håber vi dog at kunne give dig an offer you cant't refuse, så følg med i disse spalter.

AUSH - Amiga Ultimate SHell v3.15

CLI'en (Command Line Interpreter) og dens overbygning, Shell har eksisteret i hele Amiga'ens historie og der findes naturligvis et væld af erstatninger til samme. Tydeligt inspireret af diverse UNIX CLI'er (f.eks ksh, csh o.s.v.) har franskmanden Denis Gounelle sat sig ned og udviklet endnu en klon til CLI og Shell - Amiga Ultimate SHell. AUSH ligner ved første øjekast den eksisterende Shell, men udmærker sig bl.a. ved at indeholde et helt nyt internt kommandosæt, man ikke kan finde i sit C: directory. Derfor kan disse heller ikke startes i baggrunden - men det er naturligvis også mere eller mindre irrellevant. Foruden det interne kommandosæt, benytter AUSH nye og forbedrede udtryk og variabler.

Dette kommer til sin ret, når man skriver script-filer, der natuligvis kan bruge alle sædvanlige Amiga-DOS kommandoer foruden AUSH egne - inklusive nye simple løkkestrukturer. Naturligvis gemmer AUSG alle tidligere indtastede kommandoer på samme måde som Shell, så man kan påvirke piletasterne, f.eks for at få den forrige kommando frem igen til redigering. Generelt kan man sige, at AUSH kan, hvad Shell kan og lidt til.

Udadtil ligner AUSH den sædvanlige Shell, bortset fra prompten. Som default er denne sat til en anden farve. Det eneste ved AUSH jeg fandt irriterende, var at den ikke genkender underbibliotekter ved blot at skrive dets navn, som man kan i OS2.0 og højere - AUSH kræver at man skifter underbibliotek gennem CD kommandoen. Generelt må man dog sige, at AUSH vil vinde den største begejstring hos folk, der er vant til at arbejde med UNIX dagligt.❑

Amiga

Systemkrav:	OS2.x+
Arkivstørrelse:	66.881 bytes
Arkivnavn:	AUSH_315.LHA
Programforfatter:	Denis Gounelle

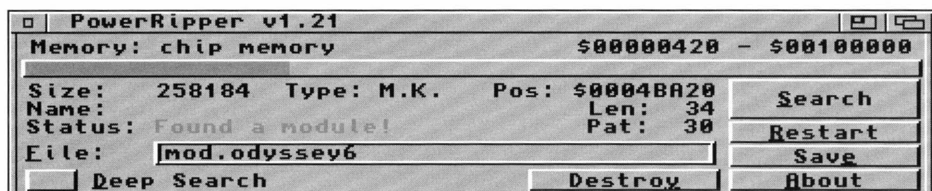
PowerRipper V1.20

Mange musikstykker i diverse programmer (kommercielle eller ej) er komponeret i og med den specielle *module-standard*, kreeret med f.eks NoiseTracker eller ProTracker. PowerRipper udnytter dette faktum og lader dets brugere finde og gemme modules, hentet fra spil og programmer. Finder man et module, man synes om kan man altså gemme og redigere i det, efter PowerRipper har gemt det på disk - forudsat naturligvis, at det er skrevet i NoiseTracker eller lignende programmer.

Praksis er meget simpel: Man sikrer sig, at det enkelte modul ligger i hukommelsen og resetter Amiga'en ved en varmstart. Så længe Amiga'en ikke bliver slukket, ligger der stadig data i hukommelsen (således overlever vira (virussere? Red.) også) og de kan derved lokaliseres og gemmes på disk med Powerripper.❑

Amiga

Systemkrav:	OS2.0+
Arkivstørrelse:	16.453 bytes
Arkivnavn:	PWRIP12
Programforfatter:	Joakim Ögren



Man v1.2

Forskellige kendte operativ-systemer, specielt UNIX i alle dens variationer, har gentagne gange ageret idébank for Amiga-programmører. Men UNIX er på mange måder også et fantastisk omfattende og gennemført operativ-system. Skriver man eksempelsvis *man chmod* søger UNIX for dokumentation for kommandoen/programmet *chmod* og finder den det, bliver den vist med det samme. Man (manual) er nu konverteret til Amiga og sørger altså for online-hjælp til dets brugere. Alle PD/ShareWare-programmer er dokumenteret i en eller anden form for tekstfil, og samler man alle disse manualer i et underbibliotek, kan man lynhurtigt få hjælp til programmer og kommandoer! Man (manual) understøtter dokumentation formatteret i ASCII og AmigaGuide, og kan altså læse filer med suffix .txt, .doc og .guide. ❑

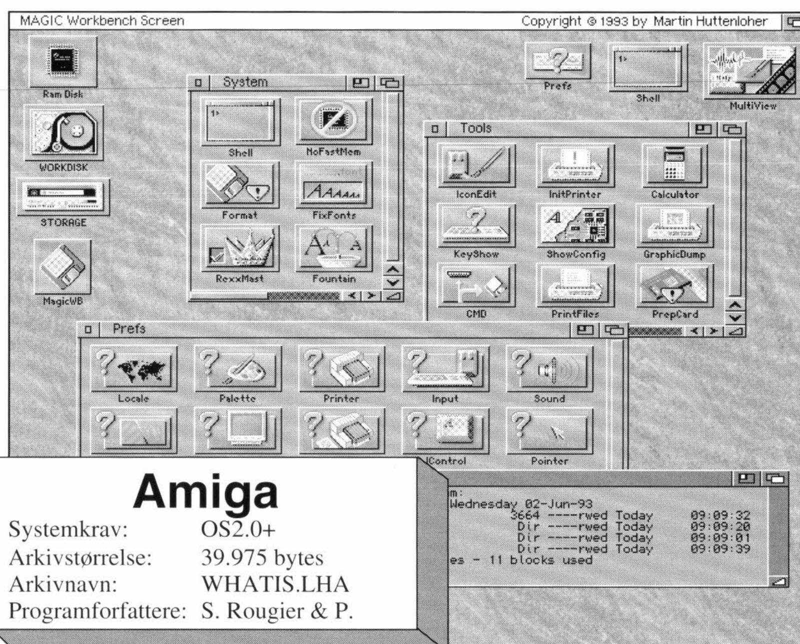
Amiga

Systemkrav:	OS2.0+
Arkivstørrelse:	8.162 bytes
Arkivnavn:	MAN12.LHA
Programforfatter:	Kai Iske

WhatIs.library

WhatIs er ikke et fuldstændigt program, men blot et bestemt library, som dets programmør gerne vil lade andre benytte sig af. WhatIs bruges til filtype-genkendelse, f.eks genkendelse (recognition) af ILBM, 8SVX, PP, EXE filer o.s.v. Det er brugbart mange steder, f.eks. til et program som MagicWB, der kreerer iconer til forskellige programmer. Således kan man altså lade WhatIs.library afgøre, hvilken type fil der er tale om, og derefter påhæfte et passende icon. Specielt for WhatIs er, at det tillader enhver at definere nye filtyper - ikke bare programmører, men også slutbrugeren for det enkelte program.

Programforfatter har dog selv kreeret 3 programmer, der benytter WhatIs.library og to af dem er inkluderet i pakken. Iøvrigt benytter og indeholder MegaView-pakken også WhatIs-library ivrigt.❑



Til f.eks magic WB, er WhatIs.library et must. Programmet genkender filtyper og behæfter dem med det rette ikon.

Amiga

Systemkrav:	OS2.0+
Arkivstørrelse:	39.975 bytes
Arkivnavn:	WHATIS.LHA
Programforfattere:	S. Rougier & P.

Graphic WorkShop for Windows (GWS)

GWS er et værktøj til billedmanipulering, konvertering og viewing. Programmet er beregnet til at manipulere med eksisterende billeder og er altså ikke et tegneprogram på nogen måde - det har ingen morphing, rendering, raytracing eller andre lignende funktioner overhovedet. Til gengæld kan det forbedre og ændre dine gamle billeder på forskellig vis. En af funktionerne hedder dither - hvor man reducerer billedets antal farver til sort/hvid. Dithering forbedrer billedets skarphed på monokrome monitorer eller ved udprintninger på sort/hvide laserprintere. Ønsker man kun, at reducere antallet af farver med et enkelt bitplan eller to, kan man benyttes en anden funktion, colour reduction - selvom resultatet sjældent er særligt godt, som programforfatterne selv antyder.

Alternativt kan man nøjes med at omformatere billedet til gråtoner - igen specielt til udprintninger på S/H printere. Kontrasten har iøvrigt også en anden funktion, crop, der tilpasser billedet dit aktuelle skærmbillede, hvis det ikke allerede er tilpasset. Iøvrigt tillader GWS transformering (rotere billedet vertikalt eller horisonalt 90 grader), at man skalerer i mellem 25 og 500% foruden invertering samt nogle få andre funktioner. Fælles for dem alle, er at man kan forbedre billederne. Jeg prøvede således at pynte lidt på et IFF ILBM billede fra filmen Blade Runner - fra Amiga LBM til PCX-format. Resultaterne ses ved siden af.

GWS undertøtter ialt 14 kendte billedformater til forskellige maskiner (inklusive McIntosh og Amiga), der iblandt MacPaint, WordPecfect WPG, Deluxe Paint og Windows BMP. Alle formater kan konverteres over til andre - afhængig af billedets antal farver og opløsning.❑

PC

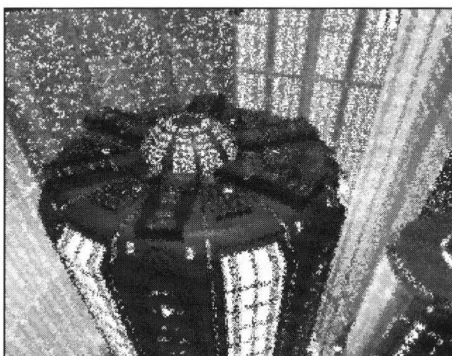
Systemkrav:	Windows 3.0+
Arkivstørrelse:	244.535 bytes
Arkivnavn:	GWS.Lzh
Programforfattere:	Alchemy MindworkInc.



Standardbilledet i 32 farver.

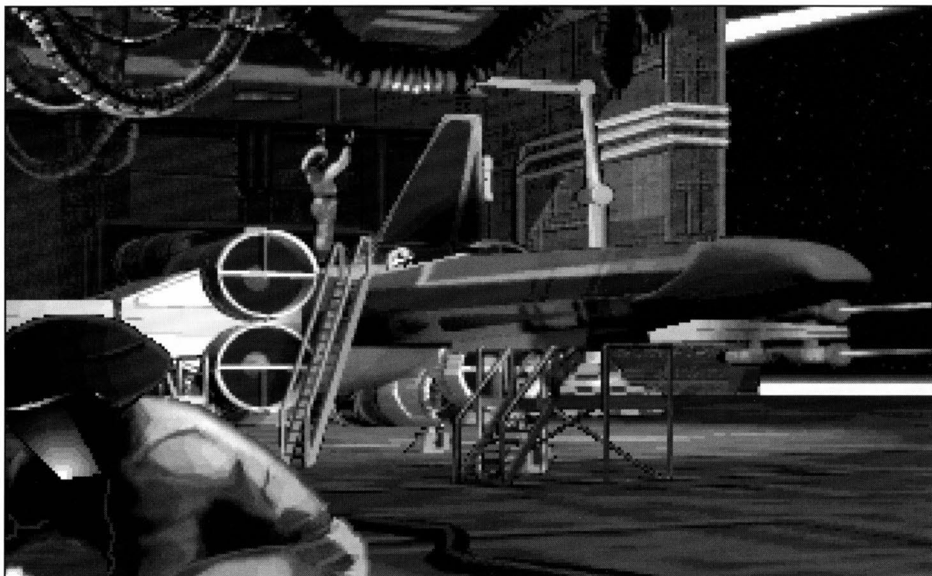


Her er billedet blevet "softtonet".



Og her har man gjort det grovere.

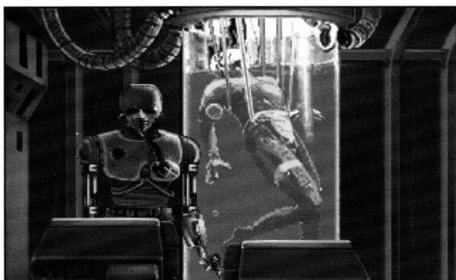




PCXDUMP V8.12 kan "grabbe" billeder fra næsten alle programmer/spil. Som her f.eks. fra spillet X-Wing.

PCXDUMP v8.12

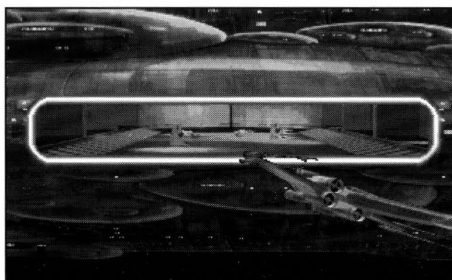
Du har måske undret dig over, hvordan vi og andre fagtidsskrifter får skærmbilleder ned på papir. Jeg kan lige så godt afsløre med det samme, at vi ikke gør det med et kamera eller tegner skærmen af i et tegneprogram - vi benytter en række smarte programmer, som f.eks PCXDump! PCXDump er et program, der gemmer skærmbillederne på din MS-DOS maskine på diskette. Teknikken, der sædvanligvis kaldes for *dumping*, *snapping*, *grabbing*, *screen-capturing* eller andre smarte ting, er



Som titlen antyder gemmer PCXDUMP sine billeder i PCX-format.

halvautomatisk forstået på den måde, at man ved at påvirke en sekvens af hotkeys, automatisk får sendt skærmbilledet ned til en disk fil - i dette tilfælde som PCX-format.

PCXDump er kompatibelt med et hvilket som helst MCGA, EGA eller VGA-skærmkort og genkender således alle disse korts moduser - og mere til. Mange nyere programmer, specielt spil, benytter *udokumenterede* videomodes, hvor programmørerne laver deres egne videomodes for at optimere scrolling og animering. Har man VGA-kort er dette forhold ikke noget problem for PCXDump - desværre kan brugere med EGA-kort ikke dumpe disse specielle videomodes p.g.a. kortets tekniske begræsninger. Iøvrigt kan videomodes fra Hercules-kort ikke dumpes fra PCXDump. På trods af alle disse kvaliteter, vil PCXDump dog ikke samarbejde med andre styresystemer. Ønsker man at dumpe et skærmbillede fra f.eks Windows, kan det ikke lade sig gøre - heller ikke selv om man starter det fra en MS-DOS task.



I pakken finder du også viewprogrammet PCXLab.

Men PCXDump er mere end som så - pakken indeholder også programmet PCXLab v1.05 af samme forfatter, der er en intelligent viewer til de netop dumpede skærmbilleder. Foruden blot at kunne se sine billeder, åbner programmet også mulighed for konvertering til andre filformater end PCXDump, navnlig Postscript, BMP (Windows) , ILBM (Amiga), TIFF (Macintosh), TGA (Targa) samt WPG-filer til WordPerfect! PCXLab er ikke videre imponerende og dets eneste force i forhold til lignende programmer er, at det er udviklet med PCXDump i tankerne.

Jeg prøvede at dumpe et par billeder fra det populære spil, X-Wing og som det forhåbentlig kan ses, er resultatet ganske glimrende - billederne er iøvrigt konverteret til IFF LBM-format. Så godt som alle vitale funktioner i programmet er brugerdefineret. Har man brug for det, kan man med mus nøjes med at dumpe en afgrænset del af skærmen eller dumpe det med et begrænset antal farver og meget andet.

PCXDump er ShareWare og kan implicit kun benyttes i fuld og færdig form, i registrerede versioner. Registrerer man, får man iøvrigt en tekst/ANSI capturer med i købet - der naturligvis lagrer skærmbilledet i .TXT h.h.v. .ANS format. ANSI captureren er fortrinsvis tiltænkt SysOp's der ønsker at redigerer i flotte ANSI-skærme, de kan benytte på deres BBS'er. Har man Amiga, kan man iøvrigt bruge et lignende program, Snap v2.0, der ligeledes er ShareWare!❑

PC

Systemkrav:	MS-DOS 2.0+ MCGA/EGA/VGA
Arkivstørrelse:	129.661 bytes
Arkivnavn:	PCXDUMP.EXE
Programforfatter:	Jesper Frandsen

MegaView

Som jeg ofte har nævnt her i PD-Online, er meget PD-software dokumenteret i AmigaGuide-format. I virkeligheden er AG kun tiltænkt WorkBench 3.x brugere, og selv om Wb 2.x har de tekniske forudsætninger for at bruge det, er det endnu ikke fulstændigt implementeret. AmigaGuide er nemlig styret via en frontend kaldet MultiView, der er i stand til at omdirigere opgaver til editorer og viewers, som f.eks AmigaGuide. Derfor bliver OS2.x brugere ofte mødt med en irriterende requester, der siger at *den ikke kan finde Deres default-tool MultiView.* MegaView er til de WorkBench 2.x brugere, der længe har været irriterede over dette forhold og kan, selvom MegaView ikke er identisk med MultiView, bruge programmet som en erstatning for samme!

Kender man ikke MultiView eller har være udsat for føromtalte requester, vil MegaView være interessant alligevel da det trods alt ligesom dets tvillingebror til WorkBench 3.0, er et meget smart program. Det eneste man faktisk skal gøre er, at sætte *MegaView* som default tool i sine ikoner for diverse grafik- og tekstfiler. MegaView overtager herefter og starter den korrekte viewer til formålet. Via WhatIs.library'et analyserer MegaView den enkelte fil, og erfarer herved filens type. Falder man over en ny filtype, kan man natuligvis blot tilføje den til WhatIs' liste af filtyper.

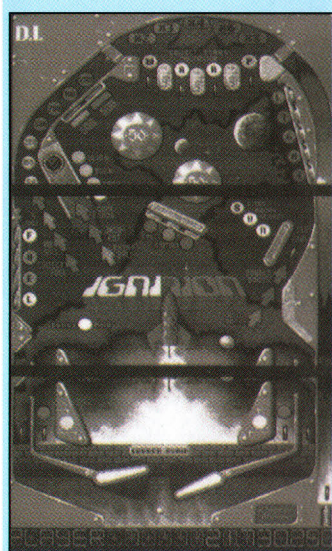
MegaView gør unægteligt livet lettere for OS2.0-ejere. Er MegaView blot sat som default tool til enhver grafisk fil eller tekstfil, skal man ikke bekymre sig om resten. Det hele er fuldt konfigurerbart og man kan således benytte sin favoritviewer. Mine foretrukne er View80 til tekstfiler og ViewTek til grafikfiler - foruden naturligvis AmigaGuide til .guide filer!❑

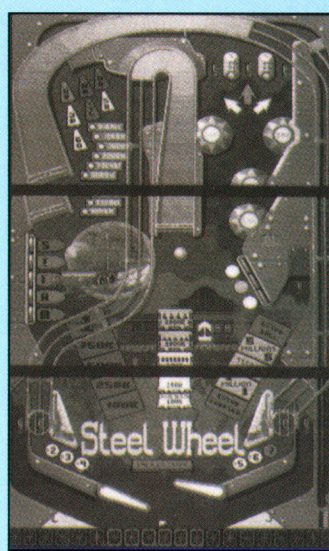
Amiga

Systemkrav:	OS2.0 (eller højere)
Arkivstørrelse:	78.706 bytes
Arkivnavn:	MEGAV103.LHA
Programforfattere:	H.J. Frieden & T. Frieden

PINBALL DREAMS
PC UPDATE

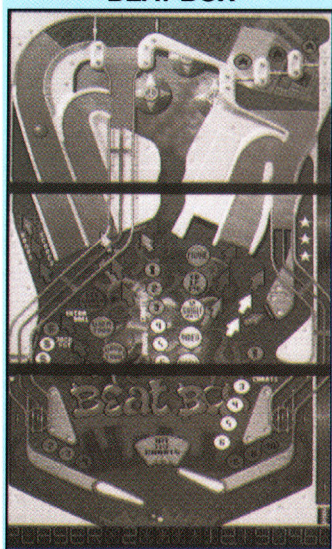
Lugten af grillmad hænger i hans tøj, mens han beder den kinesiske ekspedient om at veksle en femkrone til enkroner. 'Spise her - mæ hjæm', svarer ekspedienten, før han rækker ham byttepengene. Et nyt forsøg på at lave hiscore står for døren!


IGNITION

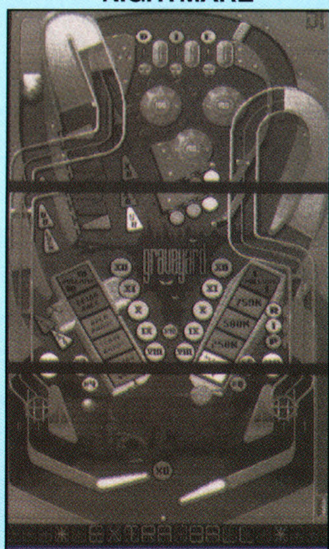

STEEL WHEEL

De fire baner i Pinball Dreams

BEAT BOX



NIGHTMARE



Der var en tid, hvor flippere var nogle med runde sygekassebriller, lilla ble og bare tæer. Så kom de store maskiner, med store knapper, masser af lys, og lyd, der nærmede sig det tilladte antal db. Flippermaskinerne var født, og med dem flipperkongerne.

He's a pinball wizard

Jeg må nok krybe til korset og indrømme, at jeg aldrig har tilhørt denne udvalgte skare at flipperkonger, og det var derfor med stor fornøjelse, at jeg modtog et eksemplar af Pinball Dreams. Nu havde jeg endelig mulighed for at sidde og øve mig, uden hånlige kommentarer fra utålelige tilskuere.

Der er fire baner af vekslende sværhedsgrad: Ignition, Steel Wheel, Beat-Box og Nightmare. Banerne fylder tre skærmhøjder, men skærmens scrolling lægger man faktisk ikke mærke til i kampens hede. Som førnævnt er lyden en vigtig ingrediens i disse spil, men her synes Pinball Dreams at skuffe. Lyden af flipperne er på det nærmeste ikke eksisterende, og musikken generelt temmelig ulidelig. Det er derfor en dejlig ting, at lyden kan slåes fra!

Pinball Dreams er imidlertid et herligt spil, der formentlig vil vinde ligeså stor udbredelse på PC'en, som på Amiga'en. Det formår at viderebringe realismen og fornøjelsen fra den ægte vare, og når man så føler sig rigtig god, kan man jo udfordre nogle af vennerne til en dyst i det ædle spil. Op til otte spillere kan deltage i en flipper-turnering - præmien for bedste flipper går til manden med de fodformede sko!❑

Robert Vanglo

Update

Amiga
Som nævnt i anmeldelsen, har Pinball Dreams været ude i lang tid på Amigaen, og her er lyden væsentlig bedre.

PC

Grafik:	86%
Lyd:	63%
Powerplay:	89%
Ram:	530 Kb
Antal disk:	1 HD
Harddisk:	2.5 Mb
Udgiver:	21st Century
Grafikkort:	VGA
Lydkort:	AdLib/Soundbl./ Roland
Hastighed:	286 (386 anbefales)
Udlånt af:	SES/ESCape Tlf.: 3139 6366
Pris:	398,-

HiScore: 85 %


Barmaid Bartender


The Crew


Niece Daughter


Mapman Evil One


Merchants Daughter Shipsmaster


Merchant


Governor

De personer, du møder i Pirats Gold, skal du bruge på bedste måde.

Pirate

Ligesom det er tilfældet med gamle film, er det tilsyneladende blevet moderne, at give gamle spil et ekstra lag fest og farver. Mange af de ældre PC-spil lider under, at de er kommet på gaden i en tid, hvor VGA og SVGA, endsige lyd, var ren science-fiction. MicroProse-spillet Pirates hører til i denne kategori - vi kigger nærmere på dette remake af ét af de største C64'er-hits gennem tiden.

I 1987 udgav firmaet MicroProse spillet Pirates! - et på mange måder banebrydende spil, der idag faktisk står som det eneste af sin art. Spillet var en eminent sammenblanding af flere forskellige genrer, og indeholdt elementer af både action, adventure, strategi, finans, krig og historie.

Spillet blev oprindelig lanceret til Commodore 64, og siden til PC'en - først lang tid senere (90/91 hvis jeg ikke husker helt galt) kom Amiga-udgaven ud.

Mit liv som pirat

I Pirates (Gold) sejler man rundt under dødningehovedflaget i det Caribiske Hav. Tiden er det 15. og 16. århundrede, og som ung håbefuld pirat, forsøger du på bedste vis, at tilpasse dig den, på daværende tidspunkt, herskende verdensorden.

Det er vigtigt fra starten at gøre sig klart, hvem man holder med. Fjender er mindst lige så vigtige som venner, for dit mandskab har en tendens til hele tiden, at blive utålmodige, hvis der ikke er tilstrækkelig med penge i skattekisten. For en pirat som jeg betyder det, at spanierne er de onde, franskmændene dumme, hollænderne naive og englænderne de gode.

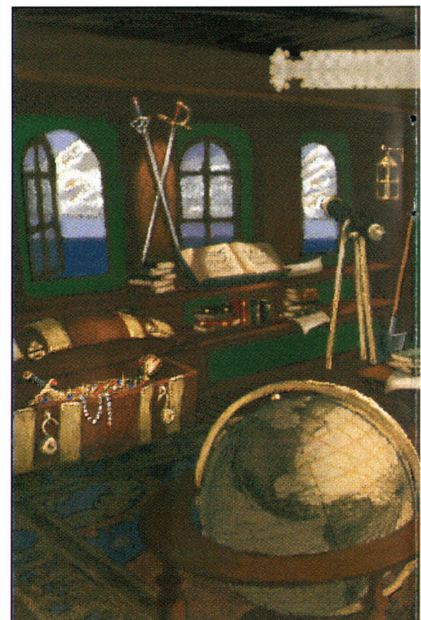
Når man således har fået fjendebillederne på plads, er det om at finde de rette folk, så man i skøn forening kan opbringe rige koffardiskibe, plyndre kystbyer, læse skattekort, nedkæmpe andre pirater, finde forsvundne slægtninge, eller udføre særlige missioner for de mange byers forskellige guvernører. Forstår man at løse alle opgaverne rigtigt, venter der både hæder, ære og store rigdomme.

Sail ho

Ude på vandet lurer der mange farer! Vor mand i masten giver dog altid besked i god tid, hvis han opdager skibe i horisonten. Som kaptajn får du valget mellem, at undersøge situationen nærmere, eller blot sejle videre. Kun kujoner sejler videre, så vi undersøger naturligvis sagen. Kort tid efter er manden i masten tilbage, med en melding om, hvad det er for et skib, og endnu engang bliver du stillet overfor det svære valg: undersøge eller sejle videre. Denne gang er der dog risiko for, at 'fjenden' har opdaget dig, så uanset om du vælger det ene eller det andet, bliver du tvunget til at slås.

Når det kommer til kamp på vandet, gælder det naturligvis om, at skyde modstaderen i sænk, med nogle velrettede bredsider. Dog ikke så mange, at skibet synker. Hvor lang tid en kamp varer afhænger af skibenes indbyrdes styrke, opgjort ved skibstype, kanoner og mænd, og dine evner udi navigation og strategi.


Det er her du skal ondulere din besætning, hvis den ikke makker ret.


Hvem havde troet, at der kunne gemakker.

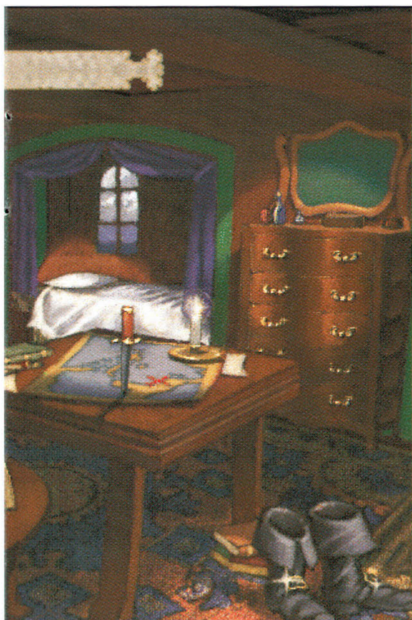
Når du har ligget og beskudt fjenden i et stykke tid, kan du forsøge at bore skibet. Er skibet et simpelt handelsfartøj er der dog stor sandsynlighed for at de overgiver sig frivilligt, men er der tale om et krigsskib eller et piratfartøj, vil de som oftest kæmpe til sidste blodsdråbe. Når du har boret skibet, må du derfor kæmpe mand til mand, mod den fjendtlige kaptajn. Får du ram på ham vanker der guld, og eventuelt værdifulde oplysninger.

Det Caribiske by-liv

I byerne kan du slå et smut forbi guvernøren, der vil informere dig om eventuelle krigserklæringer og, såfremt du har gjort dig fortjent dertil, præsentere dig for udnævnelser og tildelinger af landområder. Han vil af og til introducere dig for sin datter eller niece, som du så enten kan hilse høfligt på, eller, hvis du er mere frimodig, tilbyde ægteskab.

Du kan også slå dig løs på den lokale kro, hvor du kan hyggesludre med kroværten, hyre søfolk, købe tvivlsomme skattekort eller oplysninger af suspekt udseende fremmede, eller tilbringe en glad aften sammen med en barpige. Hos den stedlige købmand kan du proviantere, eller sælge din last af tyvekoster. Synes købmanden særlig godt om dig, vil han præsentere dig for sin datter. Hos

...es Gold



være så nydeligt i en pirats private

skibsbyggeren har du mulighed for at sælge dine kanoner og skibe, eller få ham til at reparere eventuelle skader.

Endelig kan du gå i banken for at opsplitte guldet, så alle dine folk får det der tilkommer dem. Det anbefales kraftigt, at gøre dette engang imellem, da din personlige velstand samtidig stiger. Alt afhængig hvilken sværhedsgrad du har valgt, bliver du tildelt et antal officerslønninger, og bunkerne i dit skatkammer stiger.

Intet nyt fra vestfronten

Pirates Gold er blevet et utrolig smukt og atmosfærisk spil. Billederne af havnebyer, skibe og personer er en Rembrandt værdig, og den underliggende musik giver den helt rette stemning. Der er bestemt rimelighed i en genudgivelse af dette klassiske spil, men pånær den grafiske forbedring er der ikke meget nyt at hente. Spillet ligner stort set sig selv, men gensynsglæden er bestemt tilstede.

Skulle jeg tilsidst hælde en smule malurt i bægeret, må det være en kritik af styringen af skibet. Man kan benytte enten mus eller keyboard, men begge virker en smule upræcise. Når man skal føre sit skib sikkert gennem diverse rev og snævre passager, er det alfa og omega at roret er i orden, og roret virker som sagt upræcist. Man må derfor påregne adskillige grundstødninger i begyndelsen, men dette bør dog ikke afskrække en fra, at forsøge sig som pirat - der er bestemt mange fornøjelige timer at hente i *Pirates Gold*, og flot ser det ud.❑

Robert Vanglo

Update

Amiga
Det er særdeles tvivlsomt om Pirates Gold kommer til Amiga. Den vigtigste årsag værende den manglende grund. Pirates Gold ligner i store træk Amiga-versionen af den originale Pirates, blot er grafikken væsentlig forbedret i Gold!

PC

Grafik:	95%
Lyd:	93%
Powerplay:	93%
Ram:	4 Mb
Disks:	6 HD
Harddisk:	18 Mb
Udgiver:	MicroProse
Pris:	495,-
Udlånt af:	Ram-Soft
Grafikkort:	VGA/SVGA
Lydkort:	Adlib/ Soundblaster/ Roland/Covox
Hastighed:	80386/486

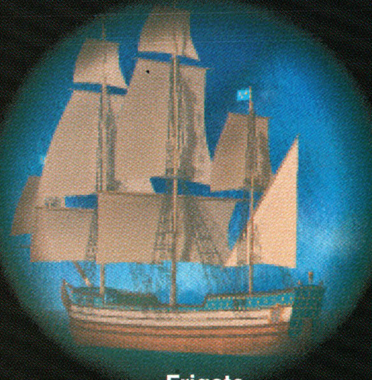
HiScore: 94 %

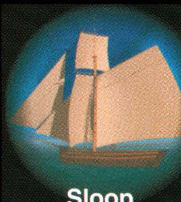


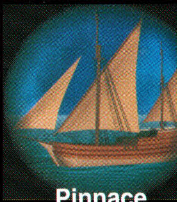
I enhver by er der en bar. Og i enhver bar findes en barmaid. Og på enhver barmaid ligger en ....



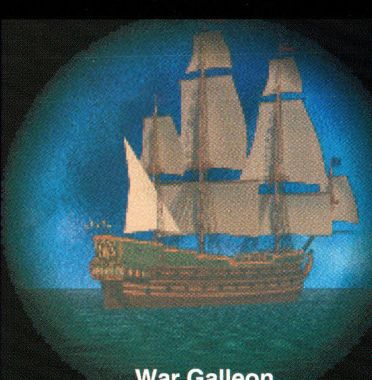
















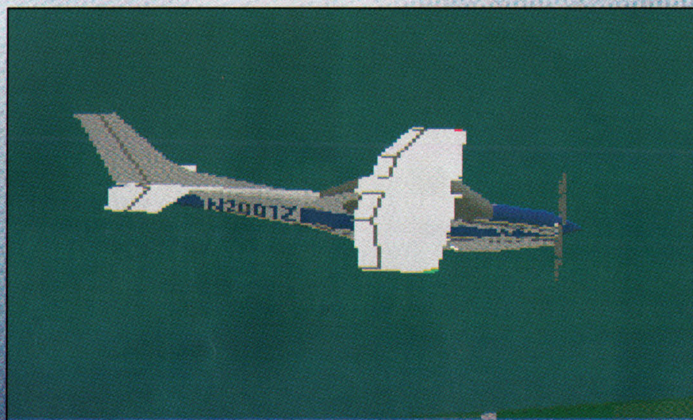
På havene kan du møde disse skibe. Det er så op til dig om du vil plyndre, eller stikke halen mellem benene.

Microsoft Flight Simulator 5.0

Beta Release

Er Microsoft Flight Simulator 5.0 den teknologiske landevinding, som rygtet siger? Jan Holm tager et foreløbigt kig på, om de 12.000 mandtimers programmering har været besværet værd.

Når man sidder i *Cessna R182'* en på *Meigs Field*, er det første, der springer én i øjnene, de lange skygader på den smukke himmel. Så opdager man den lysegrå, digitaliserede startbane og det fotorealistiske instrumentpanel og må blankt erkende, at FS5 vist ikke blot er en opdatering, men et projekt, der sætter nye standarder.



Detaljerede fly kendetegner den nye simulator.

Disse vidunderlige maskiner

Flight Simulator 5.0 (FS5) indeholder et væld af nytænkning. Her er kun plads til i flæng at nævne nogle få: Forenklet installationsprocedure. Videooptagelse af hele flyvninger, hurtigspoling og slow-motion. Windows-agtigt interface med mange hotkeys til de mest brugte tastekommandoer. Musestyring bruges ikke kun til menuer, men også instrumentkontrol under flyvningen. En alsidig autopilot, der bl.a. kan lande flyet selv. Den detaljerede grafik bidrager stærkt til flyveglæden - ligesom den dynamiske mikro-verden med andre fly, servicekøretøjer, sejlbåde og mege-t andet. Det meteorologiske element er i FS5 væsentligt udbygget til at kunne rumme dynamiske modeller, som kan konstrueres af op til adskillige vejrsystemer, der indbyrdes påvirker hinanden og generelt virker temmelig realistisk.

FS4'ens fire velkendte maskiner går igen. Den højvingede *Cessna R182*, den tomotors *Learjet 35A*, svæveplanet *Schweizer 2-32* og veteranmodellen *Sopwith Camel*. Nyheden i flymodellerne er troværdige, digitaliserede cockpits med præcise instrumenter, aerodynamiske flymodeller, der ved et umiddelbart gennemsyn virker mere realistiske end forgængerens, og helt polygon-fri flyskrog.

Verdensomspændende

Selv om det ikke skulle se sådan ud ved første øjekast, dækker FS5's kort faktisk hele jordkloden. Flyveområderne, der medfølger i FS5, er forgængerens Chicago, L.A., San Fransisco, New York og Seattle og som noget nyt Paris og München. Disse byer er nøjagtigt placeret som på en globus ud fra virkelighedens længde- og breddegrader, og det er nu muligt at flyve mellem samtlige byer.

Det lægger op til, at de scenarier, der med tiden vil komme til FS5, skal bidrage til at gøre hele Microsofts klode til en dynamisk helhed. På vej er allerede New York og Paris i digitaliserede udgaver, og snart efter følger en ny udgave af *Aircraft and Scenery Designer* og *Air Traffic Control*.

SVGA, VGA og EGA samt et væld af lydkort er understøttet. Vil man udnytte FS5 fuldtud, kræves en 486 66MHz, et hurtigt SVGA-kort, 8 Mb RAM, lydkort og et kontrolarrangement af Thrustmaster WCS, joystick

Warlords 2

Spillere af det gamle, hæderkronede Warlords stille bønner er hørt! Efter lanceringen og opdateringen af Carriers At War har australske Strategic Studies Group taget konsekvensen af helte-bønnerne og ikke blot poleret grafikken, som tilfældet er i andre af tidens remakes, men i den grad ændret i gameplay og interface, så der er tale om et nyt spil. Vi har her det ultimative fantasy wargame.

Warlords 2 ligner sin forgænger på den måde, at det stadig går ud på at massakrere sine modstanderes borge og myrde beboerne. Men Warlords går ikke i for små sko. Nu kan man kæmpe om herredømmet i fantasilandet *Etheria* og fem andre landskaber, og dertil kommer scenariebyggeren. Visse enheder er uddøde, men til gengæld er flagermus, elefanter og andre eksotiske skabninger kommet til, så der nu optræder 29 forskellige enhedstyper i fantasilandskabet.

Hverdagens helte

Det er stadig Heltene, der fører an i kampen om rigets trone. I Warlords 2 har de antaget nye størrelser. I tidens ånd kan de være enten krigere eller skjoldmøer, hvilket (også i tidens ånd) ikke har betydning for deres slagfærdighed. Når de bruger denne, får de en bonus for hver erobret by og besejret armé. Ud over velsignelser kan de i templerne få en *Quest*, en opgave, der kan bestå i at rasere en by eller fælde en anden Helt.

Stort set alting koster penge, og har man ingen, må man låne. Det er det, man har sine enheder til. Man 'låner' sine penge med alle forhåndenværende midler i andres byer, og de går til aktiviteter, der er ligeså glorværdige som måden, de er 'tjent' på. Vedligeholdelse af tropperne, produktion af flere og nye typer samt hyring af yderligere Helte. Der bliver konstant tæret på pengepungen, og i krisetider er eneste løsning ofte at opløse nogle arméer.

Heltene starter med hver sit våbenskjold og slot, eller (i optionen *Quick Start*) lægger ud med et ligeligt delt land og dermed et udbygget produktionsapparat. Det er nemlig i byerne, at nye enheder kommer til.

Hver by kan indledningsvis producere op til fire forskellige enhedstyper, men efterhånden som guldet ruller ind, kan man tilkøbe sig muligheden for at lave flere slags væsener.

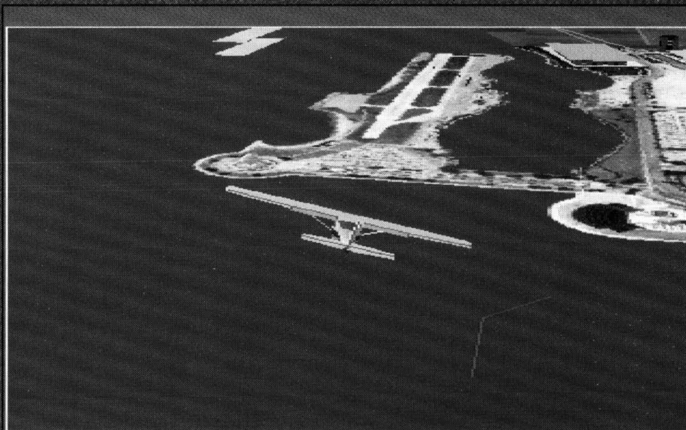
Når man har erobret en ny by, står man over for valget om, hvad man skal gøre med den. Jævner man den med jorden *(raze)*, bliver folket, deres hjem og alt anvendeligt raseret efter den brændte jords taktik. De andre 'helte' afskæres derfor fra at udnytte byens ressourcer. De tre andre valg er mere humane og har den fordel at gøre byen mere produktiv i din favør.

På slagmarken

Man kan bevæge sig rundt i stakke, hvad der er meget belejligt, idet man også kan angribe og forsvare sig stakkevist... Det kan kraftigt anbefales at planlægge sin pro-



På en overskuelig måde kan du se, hvor meget der produceres.





Som i de fleste flysimulatorer, kan man vurdere situationen lidt på afstand. Dette gør landingerne mindre besværlige.

Instrumentpanelet virker meget bekendt på dem, som har prøvet de tidligere versioner.

og hannuel til den store guldmedalje - men mindre kan også gøre det. Skærer man ned på vejrsystemerne, detaljerne og den aerodynamiske model, kan en 386 16MHz med 4 Mb RAM også klare sagen, men hvad vil man så med FS5?

I skrivende stund

Var FS5 ikke kommet til landet, så prisen kan endnu ikke angives, men i november-nummeret af *HiScore Prof* forventes spillet at blive anmeldt i sin fulde udstrækning, ligesom vi løbende vil følge op på tilbehøret.

Indtil da må vi konstatere, at Flight Simulator 5.0 ser ud til at være udgangspunktet for verdens førende PC-simulation. Den synes at bryde grænserne for, hvad hjemmecomputere kan præstere af realisme og flyveglæde, og med de kommende scenarie- og redigeringstillæg vil FS5 kunne distancere sig fra hvadsomhelst. ❑

Jan Holm

Update

Amiga
Microsoft Flight Simulator 5.0 forventes ikke at komme til Amiga'en.

PC

Nedenstående karakterer skal tages med et vist forbehold,da anmeldelsen er foretaget på baggrund af en beta version, og dermed uden manual.

Grafik:	94%
Lyd:	90%
Powerplay:	93%
Ram:	2 MB, men MERE anbefales
Antal disk:	2 HD
Harddisk:	6 Mb
Udgiver:	Microsoft
Grafikkort:	EGA/VGA/SVGA
Lydkort:	AdLib/Soundbl. m.fl.
Hastighed:	386

HiScore: 91 %

duktion og skræddersy specielle kampgrupper mod fjenderne. I modsætning til forgængeren skal der ikke bruges tid og penge på at bygge en flåde. Den er altid i den havn, kystby eller ved den bro, hvor man har brug for den. Man bevæger sig langt og hurtigt til søs, hvorfor angreb fra denne side kan komme som lyn fra en klar himmel.

Før en kamp indledes, kan man ordne sin arméstak i den rækkefølge, man ønsker den indsat i. Afhængigt af, hvad stakken består af, kan enheder blive modificeret med op til 50% af deres styrke. Med kamperfaringer bag sig får enhederne veteranstatus, der igen giver bonus under kamp. Dette bonusfænomen går igen overalt i spillet og afspejler kvalitetens betydning over kvantiteten.

Diplomatiske forbindelser

Når man i *Warlords* brød en alliance og tævede en modstander, var der almindelig knottenhed i krogene. Men man bar ikke nag. I Warlords 2 glemmes slige ting ikke så let. Takket være et ubestikkeligt diplomatkorps må man stå til regnskab for sine handlinger. Det giver en spændende dimension i spillet, at rygtet om ens handlinger går i forvejen - alle synes at kende ens tidligere svigefulde levnedsforløb som Helt (hvis man har sådan ét)!

Diplomatiet sikrer til hver en tid en status overfor de 7 konkurrenter. Har man indgået en *alliance*, kan parternes enheder samarbejde og koordinere deres indsats. Mens de omhyggeligt våger over hinandens træk. Er tilstanden *fred*, er eventuelle kampe forlagt til slagmarken, hvorved bykamp undgås. Ønsker man at udslette en modstander og hele hans folk fra (verdens)kortet, udløses en *total krig*.

Humlen

Modstanderne er blevet en del klogere efter denne seriøse opdatering af **Warlords**. Blandt andet kan de være skrappe til at sammensætte kampgrupper og udvælge strategiske byer til erobring. Grafikken har fået et pift (et temmelig lydhørt pift), og for lydkortfolket er der en overflødighed af lyde. Således er baggrundsmusikken til at få mareridt af, og gong-gongen, der indvarsler spillerens (-ernes) tur, er nok til at vække de døde. Det er også nødvendigt, for med masser af enheder på "brættet", kan man nå at lave kaffe og klare opvasken mellem sine tørner. Men ventetiden er et kompromis, man må leve med - ligesom manglen på en modemfunktion.

Bruger-interfacet er i al væsentlighed udmærket. Man skal ikke klikke sig ud af den ene menu og ind i den anden, men kan fare på tværs af det hele med nogle velvalgte *brugerdefinerede* short-cuts. For mig kan et brugervenligt interface redde et spil. Men **Warlords 2** behøver ikke reddes. Det klarer sig selv. **SSG** har hævet et godt spil til fantastiske (undskyld) højder.❑

Jan Holm



Du har nu mulighed for at give dine byer mere passende navne.

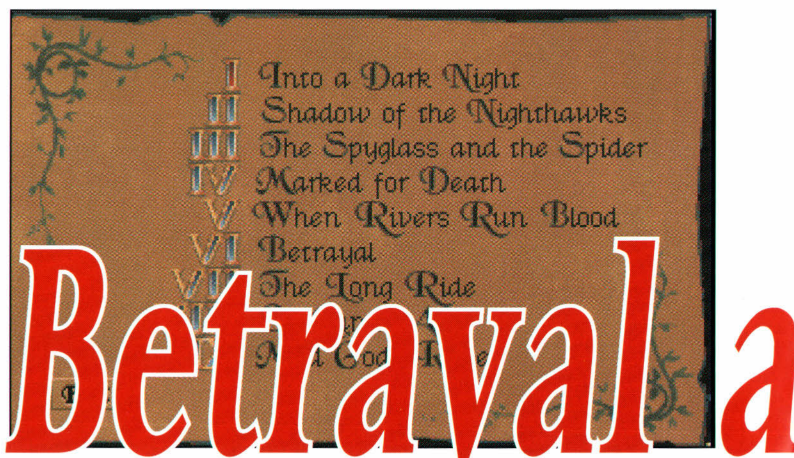
Update

Amiga
Der er ganske troligt at Warlords 2's milde åsyn også vil tilsmile Amiga-ejerne, men de kommer nok til at vente en rum tid endnu.

PC

Grafik:	89%
Lyd:	77%
Powerplay:	91%
Ram:	2 MB
Antal disk:	2 HD
Harddisk:	4 Mb
Udgiver:	Strategic Studies Group
Grafikkort:	VGA
Lydkort:	AdLib/ Soundbl./ Roland m.fl.
Hastighed:	386 eller højere
Pris:	449,-
Udlånt af:	Ram-Soft 3312 2440

HiScore: 90 %



Betrayal a





Det amerikanske softwarehus Dynamix - 'part of the Sierra family' - er kendt fra stortitler som, A10 Tankkiller, Rise of the Dragon og Heart of China. Med udgangspunkt i de sidstnævnte forsøger de sig nu udi en ny genre: Rollespil. Betrayal at Krondor er det første af slagsen, og vi har ladet redaktøren løbe spidsrod, blandt monstre og snigmordere.

I "Betrayal at Krondor" gælder det om, som i alle andre rollespil, at forbedre sin karakter gennem forskellige gerninger og ugerninger. Kampkunst er et vigtigt element, men først og fremmest gælder det om at tjene til livets ophold, og gerne lidt ekstra, til avanceret udstyr.

For de fleste computerrollespillere står Eye of the Beholder 1 og 2, og Westwood Studios' nyeste Lands of Lore, nok som noget nær det ultimative indenfor AD&D genren. De første AD&D computerspil, der dukkede op var gode, men meget lineære, og fornemmelsen af egentlig interaktion blev derfor hurtigt fortrængt, til fordel for slagtning af monstre og vaden rundt i mørke gange. Grafisk var de okay, men heller ikke mere.

Med Eye of the Beholder 1, kom så en ny generation af computer AD&D til verden. Flot grafik og lyd, og ikke mindst friheden til at forsøge sig med alle mulige og umulige løsninger på de mange gåder. Jeg kan med sindsro sige, at Betrayal at Krondor følger op på denne tradition. Betrayal at Krondor afviger naturligvis en del fra EOB-spillene, hvad angår styring og interface, men retten til at bevæge sig hvorhen man vil og hvornår man vil er klart tilstede.

Bøger og computerspil

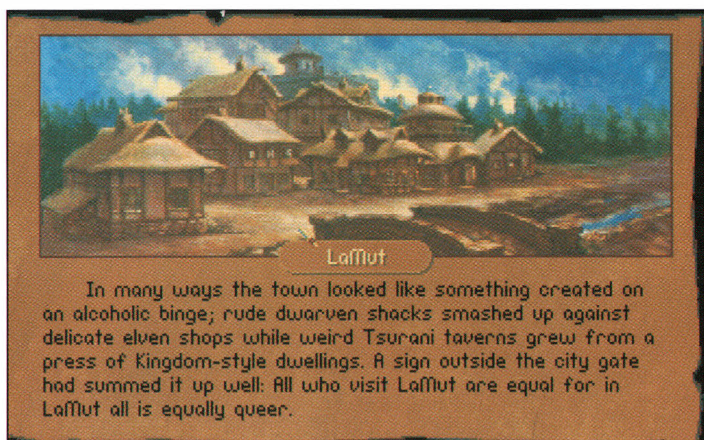
Betrayal at Krondor lægger sig ud med den traditionelle rollespil/ adventure opfattelse på et enkelt punkt. Spillet er bygget op som en række kapitler i en bog, hvor man begynder med kapitel 1 og slutter med kapitel 9.

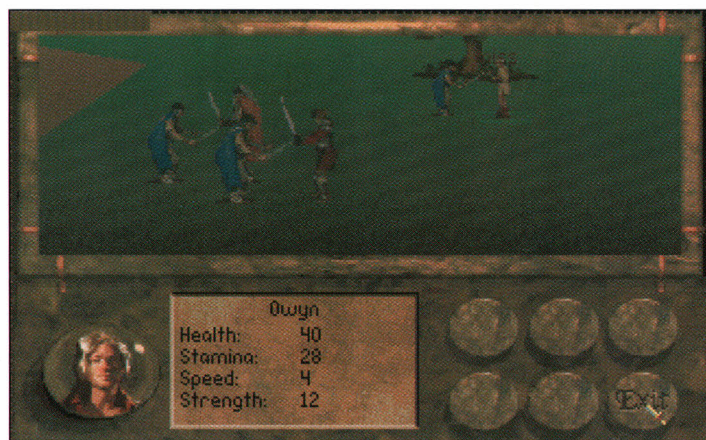
De ni kapitler er på én måde sammenhængende, og alligevel fuldstændigt uafhængige af hinanden. Du har dog et mål, der skal nåes inden du kan komme videre. I første kapitel har du eksempelvis fået til opgave at eskortere Gorath til byen Krondor - denne opgave må du naturligvis løse, før resten af historien åbenbarer sig for dig.

Der er ingen tidsbegrænsning i Krondor, så hvis du har lyst til at rejse lidt rundt på må og få i landskabet, før du opfylder din mission, har du også mulighed for det. I begyndelsen af spillet er det iøvrigt anbefalelsesværdigt at gøre dette. Man lægger nemlig ud med, næsten at være fattig som en kirkerotte, men ved lidt hensynsløs nedslagtning af monstre garneret med en smule skattejagt, har man mulighed for at forøge både sin velstand, og ikke mindst sin evne til at klare de sværere modstandere man møder senere i spillet.

Betrayal at Krondor er baseret på Raymond E. Feist's Riftwar bøger, og det er herfra koblingen til bog-genren stammer. Der er ingen former for generering af karakterer, eller valg af samme, i Krondor. Du er hvem du er, og dermed basta. Du spiller rollen som den ædle kriger Locklear, og i dit *party* finder du også din tro følgesvend, elfen Owyn, der er lidt af en magiker. Sammen skal de nu løse spillets mange opgaver, eventuelt i følgeskab med forskellige *NPC'ere*.







t Krondor

Udbud og efterspørgsel

Spillet kører efter en slags *listen & learn* princip, hvor det gælder om, at snakke med alle de mange mennesker man møder på sin vej. På denne måde får du klarhed over den politiske og militære situation i området, hvem der hader hvem o.s.v.

Én af de virkelige finesser i Betrayal at Krondor er den handelsmæssige dimension. Det er vigtigt at vide, hvad du skal sælge, hvor du skal sælge, hvornår du skal sælge og til hvem du skal sælge! Som hovedregel kan man sige, at de rige byer ligger i den sydlige del af landet, mens de fattige ligger længst mod nord. Det kan dog til tider variere, men så er det bare om at finde et tempel, så man kan teleportere sig til en by med højere priser.

Styringen i Krondor fungerer upåklageligt, og er 100% muse-baseret. Selve spillet kører i en form for real-time, men kampscenerne foregår efter tur. Man har mulighed for enten, at styre begivenhederne selv, eller lade sine karakterer gå amok på egen hånd. Hvad man vælger er nok et spørgsmål om temperament og indsigt i den ædle AD&D-genre.

Og der blev lys...

Betrayal at Krondor er et glimrende spil, der tilbyder både flot grafik og et gameplay med dybde (lyden er dog ikke noget at råbe hurra for), men er formentlig et spil, der fortinsvis vil tiltale begyndere indenfor rollespil - det virker en smule for let!

Min eneste egentlig klage er derfor den evindelige skiften mellem dag og nat. Dagene går hurtigt i Betrayal at Krondor, og når mørket falder på, bliver også skærmen mørkere, og mørkere, og mørkere, og tilsidst er den helt sort. Det er simpelthen umuligt, at se hvad der foregår på skærmen (man kan selvfølgelig forsøge at tænde en fakkel, men alligevel...), og man må derfor klikke på sin *encamp-ikon* for at få tiden til at gå indtil det bliver morgen. Det virker måske meget realistisk, men det er sk... besværligt.

Betrayal at Krondor ligger højt på pointskalaen når det kommer til selve historien, der er både handlingsmættet og spændende. Man bliver konstant udsat for overraskelser, fælder, bagholdsangreb og lignende, og det er sikkert og vist, at der ligger mange timer forude, før spillet er gennemført.❑

Robert Vanglo

Update

Amiga

Vi har ikke hørt rygter om en udgivelse på Amiga

PC

Grafik:	86%
Lyd:	73%
Powerplay:	83%
Ram:	2 Mb
Disks:	7 HD
Harddisk:	15 Mb
Udgiver:	Dynamix/Sierra
Pris:	498,-
Udlånt af:	SES/ESCape 3139 6366
Grafikkort:	VGA
Lydkort:	Adlib/Soundbl./ Roland
Hastighed:	80386

HiScore: 81 %

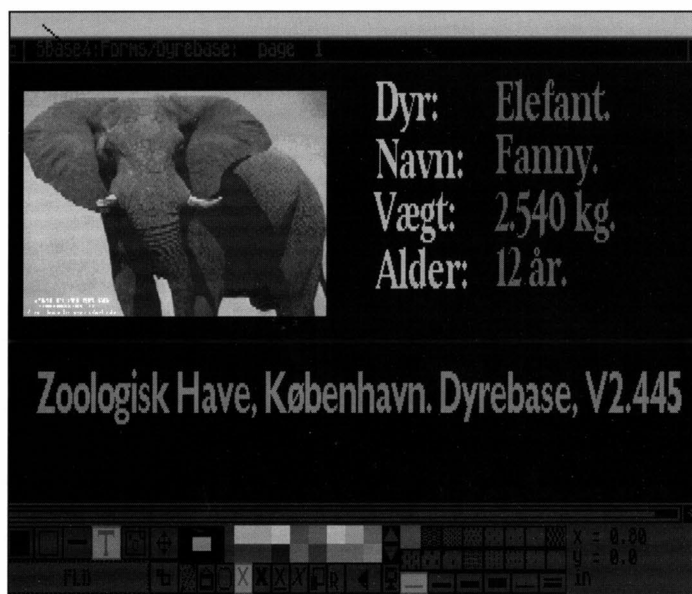
Det er kæmpe landskab du bevæger dig rundt i, men da du altid har et kort ved hånden, er det ikke svært at finde vej. På din tur rundt i landskabet møder du mange farer, værst er det dog når du render ind i nogle, der er stærkere end dig selv.



Superbase Personal 4

Et relationsdatabase-system til Amiga

Superbase Personal 4 fra amerikanske Oxxi, Inc. er et af de programmer, der er med til at mane myterne om den manglende VIRKELIG seriøse software til Amigaen i jorden.



Superbase understøtter helt op til 256 farver på AGA-Amigaer.

Systemkrav

På æsken står der, at programmet kræver Kickstart 2.0 eller 3.0 samt mindst 1 Mb RAM, og desuden anbefales harddisk og AGA chipsæt. Manualen opgiver derimod, at programmet kun kræver Kickstart 1.3 eller højere, men på den anden side er det spørgsmålet hvor mange nogenlunde seriøse brugere, der stadig har 1.3? Jeg synes i øvrigt, det er rart, at anbefalingen af harddisk og AGA-chipsæt er trykt på selve æsken, så man er klar over det, inden man køber programmet. At jeg så nok vil mene, at man sagtens kan bruge programmet uden AGA-chipsæt, er en helt anden ting! Alt for mange programmer påstås at kunne køre på Kickstart 1.3, 512 Kb og floppydrev, selv om en sådan konfiguration i praksis er næsten umulig at bruge til disse programmer.

Up and running...

Uvist af hvilken grund leveres programmet i en æske, der er mindst 50% "for høj", men det ser vel bedre ud på forhandlernes hylder! Æsken indeholder manualen, der er på ca. 400 sider, samt den enlige diskette, selve programmet fylder. Installationen foregår hurtigt og enkelt med Commodores Installer-program, og herefter kan man gå i gang med at bruge programmet.

Superbase er et af de ældste programmer i Amiga-verdenen, hvilket versionsnummeret 4 vidner om. En af programmets mest berømte detaljer, som har været med helt fra de tidligste versioner, er de videobåndoptager-agtige knapper i bunden af skærmen, hvormed man kan bevæge sig rundt mellem de forskelligt poster i sin(e) database(r). Dette såkaldte *VCR Browsing Control Design* er da også et registreret varemærke for "opfinderne", Software Publishing Corporation!

I gang med programmet

Manualen indeholder heldigvis en glimrende indføring i alle væsentlige sider af *Superbase*. De forskellige eksempler er på forbilledlig vis illustreret med skærmbilleder fra programmet, hvilket er virkelig lækkert. Jeg synes dog godt, man kunne have lagt sig fast på at bruge billeder taget på et Kickstart 2.0-system, i stedet for den blanding af 1.3 og 2.0, der bruges, men det er naturligvis en detalje. Lidt værre er det, at skærmbillederne i nogle tilfælde er placeret delvis ind over selve teksten, så man ikke kan læse, hvad der står. Men heller ikke dette virker "særligt" generende.

Programdisketten indeholder i øvrigt også nogle eksempler på databaser, så man helt fra begyndelsen kan få en ide om, hvad programmet kan.

Hvad KAN det så?

Eller rettere: Hvad kan det IKKE? Man har virkelig rige muligheder for at opbygge alskens former for databaser. Der kan naturligvis oprettes tekst-, tal- og dato/tidfelter, og hver af disse kan indstilles præcis, som man ønsker med hensyn til længde, format osv. Felters indhold kan naturligvis også beregnes på baggrund af andre felters indhold, og hermed er det faktisk muligt at lave regneark!

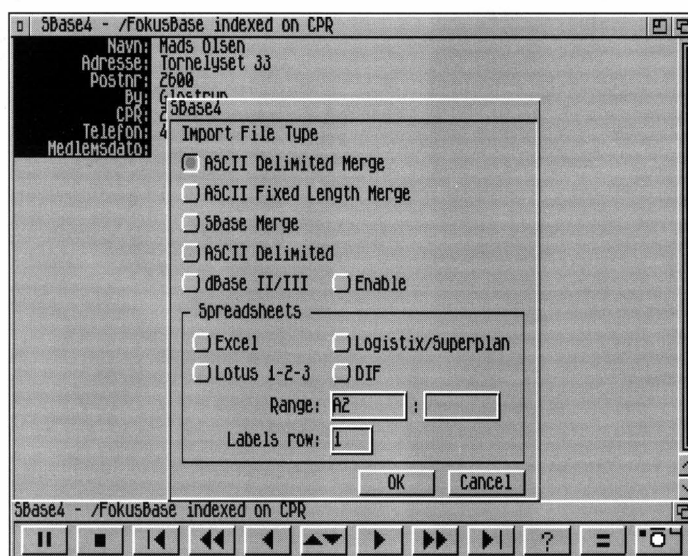
Et hvilket som helst felt kan der desuden laves indeks på, således at de forskellige poster i databasen kan sorteres efter dette felt. Hver enkelt indeks-felt kan gøres unikt, hvorved databasen altså ikke kan indeholde flere poster med samme værdi i dette felt. Endelig kan indekser bestå af flere felter kombineret, f.eks. fornavn og efternavn i en persondatabase.

Mere, mere...

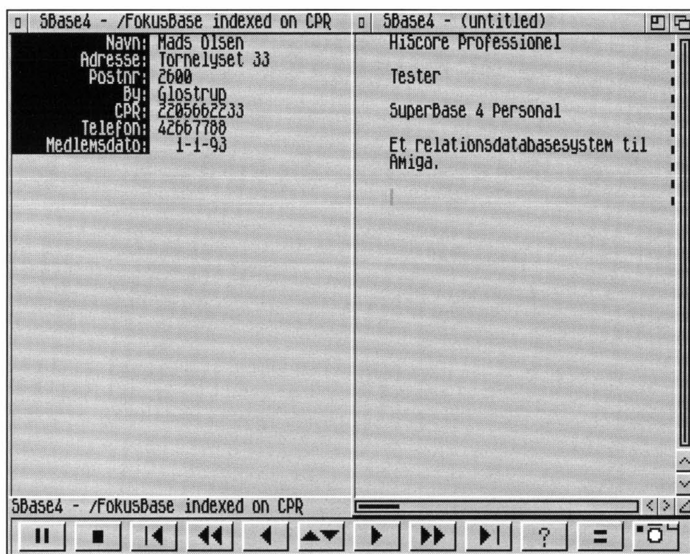
Ovennævnte funktioner er forholdsvis simple og almindelige, der som regel kan findes i et hvilket som helst PD-databasesystem. Af et kommercielt program som *Superbase* må man naturligvis kræve mere, og programmet skuffer da heller ikke. Således er det f.eks. muligt at lave "Mail Merge" ("brevblanding"), altså at hente f.eks. navne og adresser fra en persondatabase, og sætte dem ind i et standardbrev. Til dette formål er *Superbase* udstyret med en teksteditor, der i sagens natur er meget enkel, men alligevel opfylder de fleste "mindre" behov.

Lad din base komme i "form"

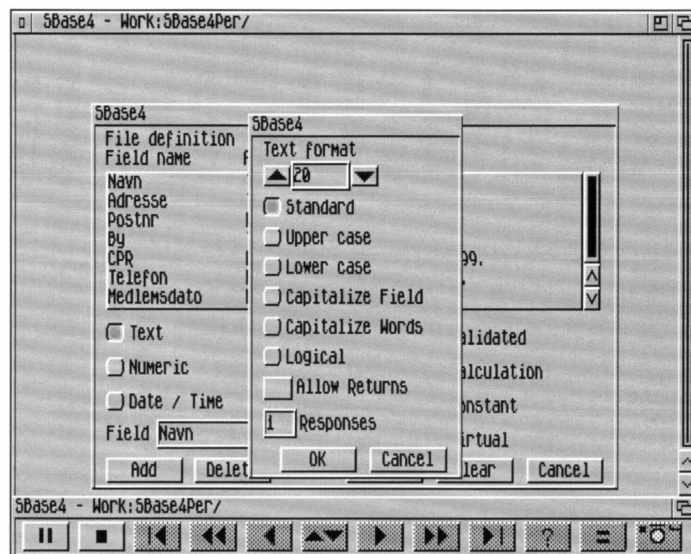
Superbase indeholder en såkaldt "Form Designer", ved hjælp af hvilken det er muligt at opbygge skærmbilleder til såvel input som output, der er en hel del pænere end den standardopbygning, programmet selv laver i database-editoren. Form-designeren er faktisk et helt lille tegneprogram, hvor det er



Superbase kan importere filer fra flere forskellige regneark.



Også en lille teksteditor er indbygget i Superbase.



Man har rige muligheder for at "specialisere" f.eks. tekstfelter.

muligt at lave cirkler, kasser osv., i helt op til 256 farver (på AGA-Amigaer). Er man ikke tilfreds med programmets tegnefunktioner, er det naturligvis også muligt at hente billeder lavet i "rigtige" tegneprogrammer, og her understøttes formaterne PCX, GIF samt selvfølgelig IFF.

Nu ER *Superbase* jo ikke et tegneprogram, men et databasesystem, og derfor er det da også muligt at indsætte et eller flere felter fra en eller flere databaser i en "form", så man kan få "pæne" oversigter over sine data. Som nævnt ovenfor kan en "form" ikke kun bruges til output, men også input, så også indtasteringsdelen af en database kan komme til at se ud, præcis som man ønsker det, mulighederne er stort set ubegrænsede. Netop derfor synes jeg godt, man kunne have fået LIDT flere eksempler med på programdisketten.

Import/Export/Airport...

Superbase kan udveksle data med en imponerende række andre programmer, bl.a. de på PC'ere meget benyttede Lotus 1-2-3 og Microsoft Excel. Denne udveksling kan foregå såvel til som fra *Superbase*.

Vil du være "Pro"?

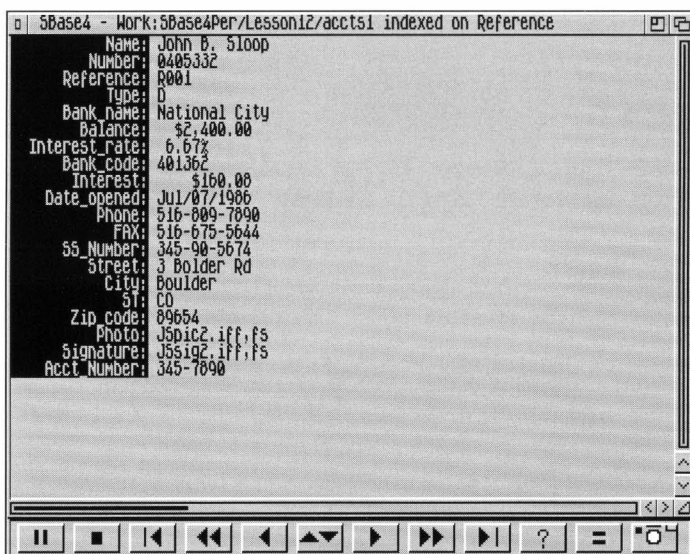
Som nævnt i begyndelsen af artiklen er programmets egentlige navn *Superbase Personal 4*. Programmet findes også i en "Professional"-udgave, og manualen, der leveres med "Personal"-udgaven dækker faktisk begge udgaver. Forskellen mellem de to udgaver af programmet er naturligvis, at "Professional"-udgaven har flest funktioner, samt ikke mindst DML, der er et database-programmeringssprog, hvormed det faktisk er muligt at lave hele applikationer i databasesystemet. Hvorvidt man har brug for "Professional"-udgavens ekstra funktioner, herunder DML, afhænger naturligvis helt af den/de opgave(r), man skal have løst, og her kan jeg kun opfordre til, at man søger vejledning hos sin forhandler.

Konklusion

Som det forhåbentlig tydeligt fremgår, er jeg meget imponeret over *Superbase*. Programmet muliggør stort set alt, og manualen er virkelig en god hjælp, hvis man kommer på vildspor (selv om jeg nok synes, den enkelte steder gentager sig selv lige lovlig meget). Skulle jeg selv anskaffe mig et virkelig godt databasesystem, ville jeg helt sikkert vælge *Superbase*, for de ca. 1600 kr., programmet koster, er helt sikkert givet godt ud.

Det kan i øvrigt nævnes, at redaktionens administrationssystem, med abonnenter, annoncører osv. er lavet i *Superbase*.❑

Christian Estrup



Superbase's kontrolpanel blev vidt berømmet, da det første gang blev benyttet.

AMIGA

Superbase Personal 4 er produceret af Oxxi, Inc.
Programmet er testet på en Amiga 1200 med 2 Mb RAM og harddisk.
Kræver Kickstart 2.0 eller højere samt mindst 1 Mb RAM.
Harddisk og AGA chipsæt anbefales (specielt harddisk!).
Superbase Personal 4 er venligst udlånt af Betafon, tlf. 3131 0273.

Antal disketter:	1
Pris:	1598 kr.
Vurdering:	10

Acceleration: VXL-030 G-Force 030 Supra Turbo 28

HiScore Professionel tager en tur på databussens bit-motorvej og tester tre vidt forskellige accelerator-kort. De to, VXL og G-Force er baseret på en MC68030 processor, mens Turbo 28 er baseret på den gamle MC68000'er!

Parallelt med at Motorola har udviklet nye CPU'er i deres 680x0 serie er der foruden helt nye Amiga'er, dukket såkaldte acceleratorkort til eksisterende Amiga'er op. Men man får ikke nødvendigvis en A3000'er ud af en A2000 med acceleratorkort.

Hvor kan acceleration mærkes?

Det lyder måske som et underligt spørgsmål, men accelerationen kan mærkes og udnyttes på mange fronter. Software-mæssigt kan man konfigurere sin nye hurtige CPU og dennes eventuelle accelererede omgivelser (FPU, 32-bit RAM). Det er naturligvis helt afgørende hvordan man benytter specielt RAMmen. Man kan vælge at få en hurtigere harddisk ved at installere en software-cache. Ligger cache'en i 32-bit RAM, vil man kunne mærke en ganske betydelig yderligere hastighedsforøgelse i læse- og accesstid på harddisken. Man kan alternativt eller samtidigt (afhængig af pladsforbrug og størrelse af RAM) udnytte at RAM er hurtigere end ROM og overlade kickstart'ens funktioner til RAM og derved få en hurtigere WorkBench.

Der eksisterer en række snedige opfindelser, der lader CPU og RAM overtage andre processores opgaver, f.eks PD-programmet CPUblit, der overlader en række af blitter-chippens funktioner direkte til CPU'en, hvorved man opnår hurtigere skærmopdatering med en hurtig CPU. Det må iøvrigt betegnes som en streg i regningen (for Commodore), at det er samme blitter-chip der sidder i f.eks A4000 som i den gamle A1000'er, og egentlig ikke kan følge med resten af systemet.

Er man aktiv grafiker og bruger meget tid på, at tegne og danne billeder der kræver megen CPU-tid, kan man med en accelerator naturligvis også forkorte den tid, der går til at f.eks raytrace billederne. Har man et modem, vil man sandsynligvis også kunne mærke en forøgelse i skærmopdateringen på det BBS man er online på - CPS-raten bliver også en anelse højere. Foruden disse gode kvaliter byder en accelerator også på en hurtigere WorkBench og grafisk display, animationer, hurtigere pakning/udpakning af arkiver, mindre kompileringstid o.s.v.

G-Force 030

GVP's velkendte Combo-serie med integreret accelerator, RAM-kort og harddisk-controller er forlængst overtaget af G-Force Combo, der har samme features, blot er kortene optimeret betydeligt. Den model vi testede var med en MC68EC030 40 MHz version med 4 MB 32-bit RAM monteret.

G-Force samarbejder gerne med eksisterende DMA harddisk-controllere, inklusive GVP's egne kort. G-Forcen blev således sat til at samarbejde med et GVP Series II hardcard med 2 MB 16-bit RAM og to SCSI harddiske. For at samarbejdet skal lykkedes, kræver det at man sætter en af de utallige jumpere til at slå autoboot-funktionen på G-Forcen fra, men derefter fungerer det ellers også fint. Det kan dog slet ikke betale sig, idet G-Force'ens egen harddisk-controller er betydeligt hurtigere med dens SCSI-II interface med direkte adgang til 32-bit RAM. Alternativt kan man også benytte AT/IDE harddiske - men ikke samtidigt (selvom visse andre GVP produkter tillader både SCSI og AT/IDE på en gang).

I den gamle Combo-serie blev eventuelle harddiske monteret i det 5 1/4" bay, der alligevel sjældent bliver brugt, men med G-Force har man mulighed for at sætte en enkelt harddisk på selv kortet via en såkaldt *piggy back*. Piggy back'en sættes nemt og elegant på kortet og harddisken er monteret på få sekunder. Selve kortet placeres i det såkaldte Processor Direct Slot (CPU-slottet, ikke Zorro-II).

Dokumentationen til G-Force er meget omfattende og inkluderer også en kort beskrivelse af, hvordan det hele hænger sammen på hardware-plan. I modsætningen til den nu udgåede Series II hardcard/RAMkort produktlinie, omfatter dokumentation nu også en fuldstændig gennemgang af terminologi og software, hvilket er meget positivt - det er ikke alle, der har en medfødt viden om acceleratorer, RAM-kort og harddiske!

VXL-030

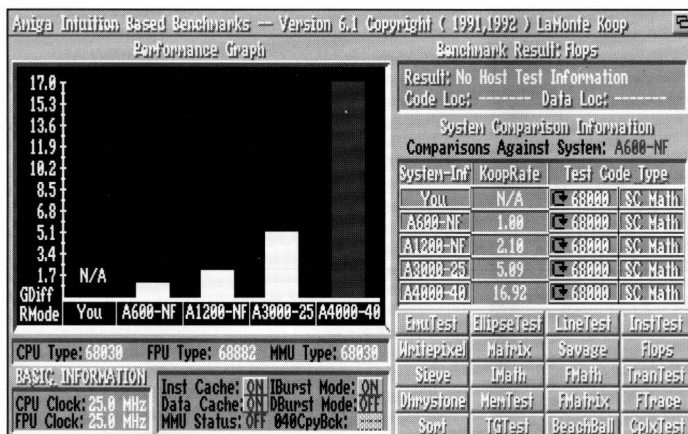
MicroBotics lille fleksible VXL-kort er ganske anderledes end G-Force og udmærker sig ved at kunne benyttes til både A500 i alle dens versioner samt A2000'eren. Tricket er, at kortet monteres i CPU-soklen på bundprintet, det vil sige der hvor den gamle 68000 sad. Man kommer derved ikke uden om, at sætte sine hænder helt ned på Amiga'ens kolde metal for at installere kortet - med mindre man betaler forhandleren for det. Både A500 og A2000 er godt pakket ind og kræver en sikker hånd, omend manualerne gennemgår hele proceduren i detaljer, så selv den mest uerfarne kan følge med. Går kortet eller Amiga'en i stykker som følge af en ukorrekte installering, er der ingen garanti'er der dækker.

en hastighedsforøgelse på 50% og kan dårligt svare sig, med mindre man planlægger at investere i hovedkort og RAM-kort i to tempi.

VXL er ikke enestående idet andre fabrikanter har udviklet lignende produkter, f.eks Mega-Midget-Racer 030, der dog så vidt vides ikke forhandles i Danmark længere.

Supra Turbo 28

Hvor de to andre kort har været på markedet et par år, er Supra's Turbo 28-kort helt nyt - og baseret på en 68HC000'er! Turbo 28 er udviklet til både Amiga 2000 og 500. Fysisk er kortet 100% identisk til begge maskiner, men køber man en A500-version, er kortet monteret i en boks, der passer til ekspansions-porten, der sidder på siden af maskinen. Det er således positivt, at man ikke er nødt til at lave kirurgiske indgreb og derved miste en eventuel stadig dækkende garanti. Hvis man har harddisk eller andet udstyr siddende i porten i forvejen er dette ikke noget problem idet porten er videreført, og harddisk eller lignende kan sagtens



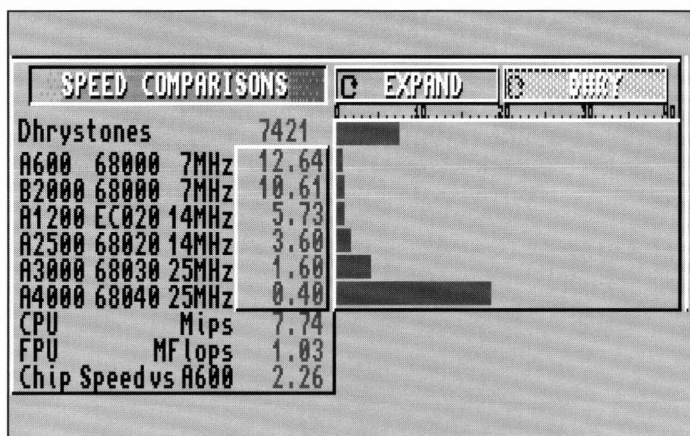
AIBB - Amiga Intuition Based Benchmarks tester er et andet accelerator kort på 25 MHz.

Dokumentationen er en noget rodet affære bestående af løse ark i forskellige farver. Det er imidlertid positivt at kunne erfare, at den undervejs giver gode praktiske råd til selve installeringen. Importøren har iøvrigt oversat det originale engelske manualsæt, der sætter lidt mere styr på rodet.

Installeres kortet uden 32-bit RAM, yder kortet ikke megen acceleration, idet Amiga'en adressering ikke kan med følge med den normale system-RAMs 16 bit. 2.598 kroner eller mere er en høj pris for

hægtes på, sålænge Turbo 28 får lov til, at sidde inderst. A2000-versionen sættes i dennes Processor Direct Slot (PDS).

Eftersom CPU'en stadigt er en 68000'er er der altså 100% kompatibilitet med alt eksisterende software, man før har brugt med sin uaccelererede Amiga. Kører et program for hurtigt, kan man via en hardware-switch slå den accelererede Amiga fra, og gå direkte over i 68000-modus efter en varm- eller koldstart. I A2000 versionen, monteres switchen på den ydre



VXL: Programmet SysInfo beretter om følgende målinger.

connector ud for PDS'et. Man undgår således at skulle bore et hul i kabinettet! Alternativt kan SupraTurbo benytte en software on/off-knap fra enten CLI eller WorkBench (FAST/SLOW).

Men men men...

Supra'en stiller en række hardwaremæssige krav til din Amiga, før du kan bruge Supra Turbo 28. Har man et GVP Series II hardcard interface, virker Turbo 28's hardware switch ikke og man er nødt til at patche kortet i sin opstartssekvens. Operationen er let idet man blot skal starte et lille program, der følger med kortet. Men problemet forstærkes yderligere ved, at for at dette overhovedet kan lade sig gøre, kræver det at GVP-kortets autoboot ROM er monteret med en version 3.12 eller højere. Det skyldes at GVP, først fra version 3.12 af ROMmen undertøtter auto-config RAM. Heldigvis sidder autoboot ROMmen oftest på sokkel og kan udskiftes meget let, ved at bestille en ny ROM hos GVP-forhandlere. Dette forhold gør sig naturligvis også gældende for lignende kort med *skjult* DMA. Ydermere, skal brugere med WorkBench 1.3, få fat i programmet GVPScsiCtrl (hvis man ikke har det i forvejen) for at kunne bruge Turbo 28-kortet - oven i købet skal GVPScsiCtrl være versioneret til mindst *February 1993*.

Men ikke nok med det. Har man et bridgeboard eller andet udstyr med shared eller dual-portet RAM, kan man ikke bruge Turbo 28 mens man er i MS-DOS modus, da de to 16 Kb-caches bliver forbigået. Brugere med mindst 4 MB auto-config FAST RAM, kan dog i visse tilfælde bruge Supra'en, ved at sætte en bestemt jumper på Supra'en. Jumperen afgører om 4 MB upper-mem (de første 4 MB RAM) af auto-config RAMmen kan bruges af Supra eller ej. Tyske 2000'ere fra 1986 kan ikke bruge Supra'en, fordi CPU'en ikke kan slås fra via Supra'en. Den gamle 68000'er kan heller ikke pilles ud, da Supra'en skal bruge E-Clock signalet fra den, til at kommunikere med andre enheder!

Der er således en hel del krav der skal tilfredsstilles, før man kan bruge Supra'en. Opfylder man ingen af dem, kan de næppe betale sig at investere i Turbo 28 overhovedet.

Forfatterens anbefalinger!

Valget mellem de forskellige kort kan være svær, selvom de er vidt forskellige. Pris/ydeevne taget i betragning vil G-Force være en klar vinder idet man får 2 MB ekstra RAM samt et SCSI-II hardcard mere i forhold til VXL-kortet med 2MB 32-bit RAM monteret for blot 300 kroner oven i. De er begge kort til den kræsne bruger, der forventer at opgradere sin Amiga yderligere. En typisk brugerprofil er seriøse brugere, der arbejder med meget tids- og hukommelseskrævende programmer. Man kan alternativt vælge at investere i et hurtigt system hen ad vejen med VXL-kortet. Men som sagt er VXL 030 uden accelererede omgivelser ikke meget værd - der skal mindst 2 MB 32-bit til før man kan mærke den væsentlige hastighedsforøgelse, testskemaet viser.

Supra Turbo 28-kortet er som sagt ganske nyt, men byder faktisk på et af de bedste alternativer jeg har set til dato. For ganske få kroner, får du en hurtigere Amiga, der dog ikke kan præstere matematisk acceleration. Der er før lavet forskellige 14 MHz acceleratorer baseret på den gamle 68000 med caches, men de når ikke Supra Turbo 28 tilnærmelsesvis. Supra Turbo 28 anbefales til den almindelige bruger, der bruger Amiga'en til alt mellem himmel og jord.❑

Karsten Bo Malten

Hastighedssammenligninger

Et systems hastighed kan måles på mange måde og der er ikke nogen overordnet, alment accepteret "overall-performance" måleenhed. Den bedste og mest professionelle indsigt i hastigheden fås via det glimrende, frit distribuerbare program, Amiga Intuition Based Benchmarks (AIBB). Både GVP og MicroBotics har iøvrigt programforfatterens tilladelse til at inkludere AIBB på de disketter der følger med begge kort, men kun VXL byder på en version af programmet. Nedenstående testskema er baseret på version 6.1 af AIBB. Tests er foretaget under optimale forhold, hvilket vil sige, at RAMmen ikke er optaget af forskellige residente programmer, at systemet's multitasking er slået fra, at alle tests så vidt muligt (ikke for Supra) er foretaget i 32-bit RAM o.s.v. AIBB åbner mulighed for, at testene benytter 68030 optimeret kode, men af hensyn til at ensbenævne Supra-kortet med de to andre har jeg undladt dette. Med 68030-kode ville VXL og G-Force iøvrigt distancere Supra og A600 ydeligere.

Hvad de forskellige tests faktisk udfører er alt for omfattende at beskrive her, men du kan selv se i AIBB's dokumentation. Har du ikke AIBB, kan programmet hentes på et BBS i FD-nettet. Alternativt kan du bestille PD-Online disk nummer 5 for 25 kroner (se PD-Online andetsteds i bladet).

Uvist hvorfor, beretter AIBB at G-Force'en benytter en clockfrekvens på kun 22.4 MHz selvom programmet SysInfo melder om de 40 MHz GVP'en faktisk er clocket til. Dette forhold skal tages i betragtning i nedenstående skema (G-Force vil sansynligvis være en del hurtigere end vist nedenfor).

IABB v6.1:

G-Force:
CPU Clock Rate: 22.4 MHz FPU Clock Rate: 40.0 MHz

VXL:
CPU Clock Rate: 40.0 MHz FPU Clock Rate: 40.0 MHz

Turbo 28:
CPU Clock Rate: 28.0 MHz FPU Clock Rate: --------

	A600	A4000/40	G-Force	VXL	Supra
EmuTest	1.0	16,72	6,90	8,17	3,08
WritePixel	1.0	15,33	1.49	1.51	2.86
Sieve	1.0	10.54	6.22	11.07	3.61
Dhrystone	1.0	19.20	6.43	9.63	2.97
Sort	1.0	19.52	5.95	11.77	3.35
EllipseTest	1.0	5.46	1.55	1.45	2.23
Matrix	1.0	12.17	6.78	10.47	2.86
IMath	1.0	17.15	8.38	10.41	3.29
MemTest	1.0	3.48	9.38	6.80	1.90
TGTest	1.0	3.81	1.42	1.23	1.91
LineTest	1.0	1.87	1.19	1.10	1.31
Savage	1.0	14.71	7.94	8.51	3.28
FMath	1.0	16.18	6.57	7.45	2.48
FMatrix	1.0	11.45	6.81	8.86	2.49
BeachBall	1.0	18.69	8.79	9.34	3.93
InstTest	1.0	10.05	6.83	9.51	2.61
Flops	1.0	16.92	7.80	8.33	3.27
TranTest	1.0	15.18	7.80	8.45	3.28
FTrace	1.0	15.58	7.99	8.64	3.20
CplxTest	1.0	15.28	6.44	8.32	2.51
Ialt	20.0	259.29	122.66	151.02	56.52
Gennemsnit	1.0	12.96	6.1	7.5	2.8

(Amiga 600 er basismaskine. Tallene skal altså ses i forhold til A600, der uanset hvad vil have en rate på 1.0).

Testmaskiner:
B2000 med OS2.1, GVP Series II hardcard med 2 MB 16-bit RAM samt en A500 med 2 MB 16-bit ekstra RAM til Supra Turbo 28.

G-Force 030:
Pris: 6.998,- inkl.
4 MB 32-bit RAM samt FPU.
G-Force kan kun installeres i A2000'erens CPU-slot.

Supra Turbo 28:
Pris: 1698,- i begge versioner (A500/A2000)

VXL-030:
Det kort der blev brugt til testen havde 2 MB 32-bit RAM (60 ns), 68882 FPU samt EC 40 MHz udgaven af MC68030 monteret. VXL-kortet fås i forskellige versioner:

		Pris
68EC030	25 MHz	2598,-
68EC030	40 MHz	3398,-
68030	25 MHz	2998,-
68030	33 MHz	3798,-
2 MB 32-bit RAM		2298,-
8 MB 32-bit RAM		5998,-
FPU 68882 33 MHz		988,-

Alle acceleratorer er venligst udlånt af Betafon, Tlf. 3131 0273

JAWS
Et kort med bid i ?

A1230/40/40/4...

Denne kryptiske talkombination på æsken dækker over standardkonfigurationen, der består af en 40 MHz 68EC030 (en "neddroslet" 68030 uden MMU, så Virtual Memory er altså udelukket), en 40 MHz 68882 co-processor samt 4 Mb 32-bit RAM. Som RAM kan benyttes 1, 4 og 16 Mb-moduler i vilkårlig kombination, og kortet kan altså maksimalt indeholde 32 Mb RAM.

Hvad er klokken?

- har mange A1200-ejere sikkert spurgt deres computer uden at få svar. Dette kan GVP's 68030-kort desværre ikke afhjælpe, da det ikke indeholder ur! Jeg troede, det efterhånden var standard at indbygge det "manglende" ur i enhver A1200-udvidelse, men det er åbenbart ikke tilfældet; meget skuffende.

Softwaren

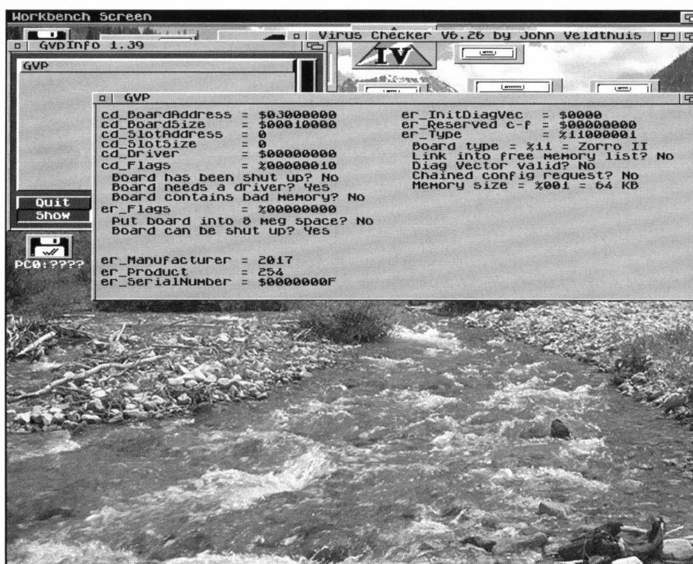
Sammen med kortet får man en diskette med forskellig software, blandt andet programmet *GVPInfo*, der giver en lang række mere eller mindre (mest mindre!) forståelige informationer om bl.a. statusregistre (helt ned på bitniveau!). Kun de færreste vil have noget ud af dette program, der desuden har den meget dårlige vane at "gå ned" i tide og ikke mindst utide. Måske kører det bare ikke med et 68030-kort... (Sjovt! Red.)

Også et program kaldet *GVPCPUCTRL* medfølger, men dette er ikke engang opdateret fra de gamle A2000-acceleratorkort. Således kalder programmet A1230-kortet for G-Force (der var navnet på GVP's A2000-acceleratorkort!), og gør det angiveligt muligt at gå i 68000mode... Om igen, GVP! Mere anvendeligt er RAM-testprogrammet, der (surprise) tester RAM-chippene for fejl. Alt i alt må softwaren dog betragtes som skuffende sammenlignet med hardwaren, men på den anden side er det også hardwaren, man får mest brug for!

Er der mon "bid"?

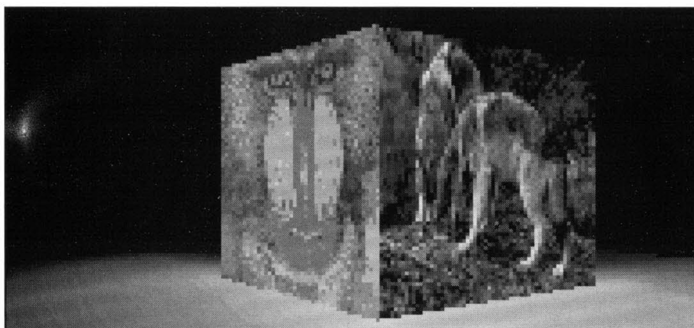
A1230-kortet er en fornøjelse at arbejde med, da det i de fleste tilfælde er slut med lange ventetider. Dette gælder naturligvis mest

Det amerikanske firma GVP er allerede kendt af mange for sine fremragende hardwareudvidelser til ikke mindst Amiga 2000. GVP har også været hurtigt ude med udvidelser til Amiga 1200, herunder et 68030-kort med det prangende navn A1230+ Turbo.



Med GVPInfo får man en masse "spændende" oplysninger !

ved beregningstunge opgaver som f.eks. billedbehandling, men i det hele taget er der en masse ting, der lige pludselig "ikke tager tid". Som sædvanlig er der en række programmer, der ikke fungerer med 68030, men dette skyldes udelukkende dårlig programmering.
Som efterhånden alle GVP's acceleratorkort kan også A1230-kortet kopiere Kickstarten fra ROM til den hurtige 32-bit fast-RAM, hvilket giver hastigheden et yderligere skub.



Den meget flotte AGA præsentation TMAPDemo, lavet af Chris Green fra Commodore USA, kører endnu mere flydende med GVP's 68030-kort.

Kortet har i øvrigt "undertitlen" **Jaws** (originaltitlen på "Dødens Gab"!). Jeg skal ikke kunne sige, hvoraf dette navn kommer. Måske har det noget at gøre med, at man bliver "bidt" af kortet ? (Sjovt, sjovt! Red.)

Money, money, money..

Det har været mig en stor fornøjelse at have A1230-kortet til test (det er altid en fornøjelse at anmelde 68030-kort!). En sammenligning med MicroBotics' 68030-kort, som vi testede i Fokus Data nr. 9, er oplagt, og denne falder bestemt ikke ud til GVP's fordel.

MicroBotics-kortet er, med samme konfiguration som GVP-kortet (eller næsten samme: 40 MHz 68EC030, 33 MHz 68882 og 4 Mb RAM) en anelse billigere, og så indeholder det oven i købet ur. At MicroBotics-kortet desuden kan indeholde mere RAM (128 Mb mod GVP's 32 Mb) er et yderligere plus, men dog et meget lille et, da kun de færreste har brug for (eller råd til!) mere end 32 Mb RAM.

Konklusionen, kort og godt, der derfor: VIL du have et 68030-kort i din A1200, så køb MicroBotics-kortet i stedet!❑

Christian Estrup

A1230+ Turbo "Jaws" er produceret af Great Valley Products.

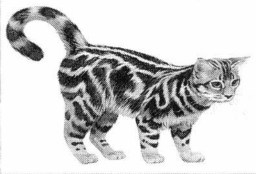
40 MHz 68EC030
40 MHz 68882
4 Mb 32-bit RAM (max. 32 Mb)

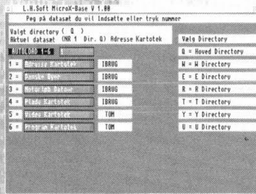
Pris: 6.598 kr.
(for ovennævnte konfiguration)

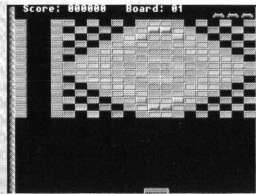
Kortet er venligst udlånt af Betafon, tlf. 3131 0273

Samlet vurdering: 6-7

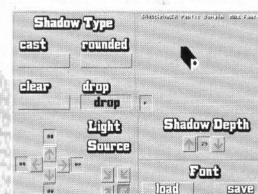
GENIALE AMIGA-produkter:


Color Clip Art-pakke


Kontorpakke



Mega spilpakke



Desk Top Video-pakke


Clip Art-pakke nr. 1

Hardware

SupraTurbo28

Det nye geniale turbokort på 28 Mhz til Amiga 500 og 2000. Ring og bestil testmateriale!
Teknik: 28 Mhz 68HC000 processor med 64 kb processor- og "memory cache" ram. Dette forøger din Amigas hastighed med ca. 400%
Test: Amiga Special 9/93, Tyskland: **SEHR GUT. Gesamteindruck: 95%. Sensationspris** **1698.-**

Diskdrev

Externt: Højkvalitets 3.5" Sonydrev med afbryder, gennemført bus og 2 års garanti. Leveres nu med anticlickprogram, kopiprogram, dagsplan-program og viruskiller. **599.-**
Internt: CITIZEN indbygningsdrev til Amiga 500. Monteres i stedet for det originale drev. Leveres med 2 års garanti. **599.-**

Ramkort

A500: 512kb med ur og afbryder	290.-
A500+: 1 mb med afbryder	559.-
A600: 1 mb med ur og afbryder	579.-
A1200: RamJet 4 mb ram, 14 Mhz co proc.	2695.-

Harddisk

2.5" LP Seagate ATbus 130 mb, 16 ms	2995.-
2.5" LP Seagate ATbus 210 mb, 16 ms	4795.-

Leveres med installationskit til A600/1200, 2 års garanti og installationsprogram. Ring for priser på andre Seagate-harddiske og garantiinstallation!

CITIZEN & EPSON printere

9 nåle: CITIZEN 120D+, 144cps	1395.-
24 nåle: CITIZEN Swift 200, 216 cps	2395.-
24 nåle: EPSON LQ-570+, 269 cps	3495.-
InkJet: EPSON Stylus 800, 225 cps	3495.-
Laser: EPSON EPL-5000, 6 sider pr. min.	5695.-

Bestil vores katalog for flere informationer!

Andet hardware

3.5" noname-disketter ved 100 stk MF2DD	350.-
3.5" Mitsubishi-disketter ved 100 stk MF2DD	495.-
Amitech 280 dpi mus med måtte og holder	229.-
Amiga Action Replay v3.17+ A500	895.-
QJIII Supercharger joystick	149.-
QJ SuperStar joystick	199.-
Midi interface med gennemført serielport	449.-

M.R. GRUPPEN I/S
Tlf. 56 63 22 77 ● Tlf. 30 55 00 00
Fax. 56 63 21 77

Public Domain

Harddisk brugerpakke

Denne pakke indeholder alt, hvad du kan få brug for som harddiskejer. Af kategorier kan nævnes: backup-, grafisk CLI, menu-, password- og reorganiseringsprogrammer. Samtidig indeholder pakken alle pakkeprogrammer, der er tilgængelige. Inkluderet er, selvfølgelig også, Superdark, som er den bedste screenblanker, der findes til Amigaen. Fokus Data sagde: "Til prisen er pakken uvurderlig for enhver harddiskejer." DNC sagde:" Kvaliteten på de ti disketter du får er lysår over gennemsnittet"
Pris incl. disketter: **249.-**

Brugerpakke

Indeholder 30 fantastisk nyttige brugerprogrammer, bl.a.: Kickstart 1.3-emulator (løser A1200/ A4000 ejerens problem), PC-emulator, de nyeste virus-killere, kopieringsprogrammer, biorytmeprogram (er du i balance?), skak, backgammon, samt en masse andet godt bl.a 250 drinksopskrifter og barstyrings-program. **Pris incl. disketter:** **99.-**

Kontorpakke

Indeholder alt til kontorbrug, bl.a., tekstbehandling, regneark, DTP, modemkommunikationsprogram, dansk database, samt en genial MSdos-Amigados tekstfilconverter.
Pris incl. disketter: **199.-**

Mega spilpakke

Over 50 helt nye spil i kategorierne: adventure-, arcade-, shoot'em up-, skak-, strategi- og sportsspil, heriblandt Super Twintris (DNC nr.6, test:94 %) og Deluxe Pacman (Fokus Data nr.6, test:"Genialt.")
Pris incl. disketter: **199.-**

Desk Top Video-pakke

Indeholder rulletekst-, tids- og effektgenerator, slideshow-, sportstekst- og intromaker, samt testskærmsgenerator og titlekartotek for den krea-tive videobruger til brug med eller uden genlock.
Pris incl. disketter: **99.-**

Music Maker-pakke nr. 1

Supersequencerprogrammerne : MED, Protracker Startrekker og OctaMED v.4.0 (demo), som alle er så gode, at de kan få enhver Atari-ejer til at købe en Amiga ! Desuden omfattende program-dokumentation og 3 sample- og 3 sangdisketter.
Pris incl. disketter **199.-**

Music Maker-pakke nr. 2

De nyeste versioner af OctaMED (v.2.0, 8 kanaler) og Protracker (v.3.0), samt omfattende program-dokumentation og hele 750 samples i meget høj kvalitet.
Pris incl. disketter: **199.-**

Public Domain

Clip Art-pakke nr. 1

Over 2000 usorterede SH IFF-billeder til brug i DTP eller Dpaint for den kreative bruger. Billeder i alle kategorier fra arkitektsymboler til bordkort og Garfieldtegninger.
Pris incl. disketter: **199.-**

Clip Art-pakke nr. 2

Over 2500 sorterede SH IFF-billeder til brug i DTP eller Dpaint for den kreative bruger. Pakken inde-holder de bedste SH-billeder nogensinde set til Amigaen. Alle billeder importeret direkte fra England, Tyskland og Canada.
Pris incl. disketter: **249.-**

Color Clip Art-pakke

NYHED: 15 disketter sprængfuldt med vores første og bedste farve IFF-HAM billeder til Amigaen. De indeholder billeder i kategorierne: krybdyr, insekter, biler, fly, krigsskibe og dyr til brug i DTP, Digipaint eller Dpaint4 og i en opløsning, der kan få enhver til at dåne.
Pris incl. disketter: **249.-**

CG fontspakke nr. 1

Denne pakke indeholder over 105 adobe fonte, der kan bruges i PPage V3 & V4, og Pagestream.
Pris incl. disketter: **199.-**

CG fontspakke nr. 2

Denne pakke indeholder over 121 konverterede CG fonte, der kan bruges i PPage alle versioner, Workbench 2.0/3.0, Dpaint4 eller Pagestream.
Pris incl. disketter: **199.-**

AGA-Pakke

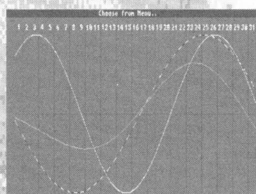
"Ahh, men så har min PC bedre grafik end din Amiga..." Lyder dette bekendt Hvis ja, så få din kammerat til at æde disse ord ved at tvinge ham til at se et af pakkens A1200/A4000 none flicker Hi-Res-billeder og se hans ansigt skifte kulør til en blegere grøn nuance end en trolds underbukser ! Eller du kan vise ham, hvordan et rigtigt skakspil fungerer, såvel grafisk som teknisk.
Pris incl. disketter: **129.-**

CD'er

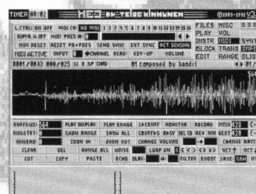
The 17 Bit Collection Dobbelt CD	449.-
CDPD II Fred Fish mm.	379.-
CDPD III Fred Fish mm.	379.-
Demo-Collection I	379.-
Demo-Collection II	379.-

ALLE PRISER ER OPGIVET INCL MOMS. FORSENDELSE KAN SKE TIL HELE NORDEN MED POSTENS ERHVERVSPAKKER

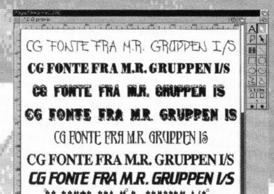

Clip Art-pakke nr. 2



Brugerpakke


Music Maker-pakke

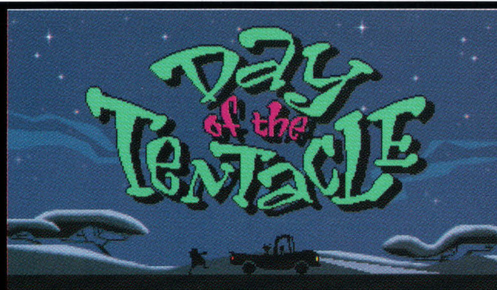

AGA-pakke



CG fontspakke nr. 1

Alle Public Domain-pakker er kopieret på MITSUBISHI 3.5" disketter og kan køre under Kickstart 1.3, 2.0 & 3.0

Prøv vores automatiske omstillingssystem (56632277), hvor De kan bestille varer, få produktinformationer eller blive omstillet til en salgskonsulent













DAY OF THE TENTACLE

Forbuden frugt smager nu bedst', sagde den lilla tentakel, og tog en ekstra slurk af det muterende giftslam. Den grønne tentakel må spagfærdigt se til, mens hans før så fredelige tentakel-ven, begynder at tale om magt og verdens-erobring. Trods advarlser fortsætter den lilla tentakel sit forehavende, og slubrer lystigt det misfarvede fluidum i sig.

De to tentaklers ophavsmand, Dr. Fred Edison, er naturligvis ikke glad for denne dramatiske kovending, så han sender bud efter sin gode ven Bernard, og beder ham om hjælp. Bernard, komplet med sygekassebriller og strithår (hvem sagde computernørd?), får sine to venner, Hoagie (roadie for et heavy-metal band) og Laverne (lettere sindsforvirret medicinstuderende) til at hjælp sig med, at bringe orden i tingene igen.

I wanna rule the world

Handlingen udspiller sig derefter omkring Dr. Fred Edisons, og hans, mere eller mindre (mest mere), bindegale families, hus, men det foregår i tre forskellige tider; for 200 år siden, nutiden og 200 år inde i fremtiden. For at forhindre den lilla tentakel i at få verdensherredømmet er Bernard, Hoagie og Laverne nødt til, at tage tilbage i tiden i Dr. Freds tidsmaskine til dagen før den lilla tentakel drak af slammet. Desværre går der koks i tidsmaskineriet, så Laverne bliver sendt ud i fremtiden, hvor tentaklerne regerer verden, mens Bernard bliver i nutiden og Hoagie bliver sendt 200 år tilbage i tiden.

I begyndelsen kan man kun styre Bernard og Hoagie, mens Laverne sidder uhjælpeligt fast i et træ. Hun kommer dog endelig ned fra træet for at deltage i handlingen. Day of the Tentacle er i sandhed ikke noget helt almindeligt eventyrspil!

Nu hedder legen naturligvis, at få de tre venner til at arbejde sammen om at frelse verden. Mange af gåderne går på tværs af tiden, og via *Chro-O-John* kan man sende ting fra en tid til en anden. Nogle af de ting man finder i fremtiden skal således bruges i fortiden og så fremdeles. Dette medfører naturligvis også, at handlinger i en tid, kan have konsekvenser i en anden. Anbringer man eksempelvis en god årgangsvin i Thomas Jeffersons tidskapsel i fortiden, vil den, når den findes frem i fremtiden, være omdannet til eddike.

Monkey Mania

Day of the Tentacle er, som nogle måske vil have gættet, en længe ventet efterfølger til Maniac Mansion - det første eventyr fra LucasArts. Spillet slog oprindeligt sine folder på C-64, og VAR DET FØRSTE SPIL DER ANVENDTE DET SÅKALDTE SCUMM-SYSTEM. Nu undrer du dig måske over, hvorfor den sidste del af forrige sætning blev skrevet med stort, men svaret er enkelt.

I forrige nummer af HiScore (minus Professionel) begik vi en utilgivelig fejl ved at påstå, at Secret of Monkey Island var det første spil fra LucasArts, der benyttede SCUMM-systemet. Fax-terror (Vi modtog en telefax fra noget kaldet Koe news - et selskab i Stupelbergergruppen. Rygter vil vide at dette er en hemmelig afdeling af Rote Armee Faxion) har dog henledt vor opmærksomhed på fejltagelsen, og vi citerer fra faxen: "MM står for Maniac Mansion. Med forbehold for en 60% fejlmargin, kan vi her afsløre at forkortelsen står for noget i retning af Story Creating Utility for Maniac Mansion." Vi takker naturligvis for den venlige irettesættelse, men vil til vort forsvar sige, at vi troede at forkortelsen betød Story Creating Utility for Monkey Miceland, men sådan kan man altså tage fejl!

Intelligente Tentakler

Nå, men dette var et sidespring - tilbage til spillet. Day of the Tentacle er altså lavet efter samme system som LucasArts øvrige eventyrspil (Monkey Island 2, Indiana Jones 4 osv.). For novicer betyder dette, at hele spillet styres med mus. I bunden af skærmen er der en række ikoner der hver har deres funktion. Ved siden af ikonerne findes ens *inventory*, så man altid kan se hvad man render rundt og slæber på, og endelig er der et ikon for hver af de to øvrige karakterer.

Systemet bliver naturligvis hele tiden justeret, og nu er det derfor blevet nemmere at bruge de ting man bærer rundt på. Hvor man før skulle klikke på *Use*, derefter på



Laverne har forklædt sig, men nu er spørgsmålet, hvordan man kommer i kontakt med familien Edison.



Dr. Fred's tidsmaskine er årsagen til hele miseren. Kunne Bernie bare få den til at virke, ville det være

den ting der skulle bruges og endelig på den ting, genstanden skulle bruges på, har LucasArts i Day of the Tentacle indført lidt *kunstig intelligens*. Nu klikker man blot på den ting man vil bruge og derefter på den ting hvor man vil bruge den. Det er rart når spillet tænker selv!

Når tegnefilm bliver til virkelighed

Day of the Tentacle er et spil, der bør gå sejrsrigt rundt om enhver computer. Historien er fremragende, gameplayet er brilliant, og teknisk set er spillet i klasse med Monkey Island 2 og Indiana Jones 4. Grafikken varierer en del fra disse, da der er lagt betydelig mere vægt på fornemmelsen af at deltage aktivt i en tegnefilm, men må kategoriseres som værende endnu bedre end forgængerne, hvilket siger ikke så lidt! Animationerne er fremragende, selv på en ikke alt for hurtig PC'er (d.v.s. mindre end 486), og intro-sekvensen er en oplevelse i sig selv. Disney ville være stolt!

Lidt malurt i bægeret hører sig dog også til! I modsætning til Indiana Jones 4 byder Day of the Tentacle kun på én løsning til hver gåde. I Indy 4 havde mange af problemerne flere forskellige løsninger, og dette gjorde spillet langtidsholdbart. Day of the Tentacle følger altså ikke denne tradition (hvis man altså kan tale om tradition, når kun ét spil har været konstrueret på denne måde), men til gengæld er der et hav af gåder, og det er derfor meget sjældent, at man har oplevelsen af at sidde uhjælpeligt fast.

To spil for ét spils pris

Som et særligt kuriosum får du, med Day of the Tentacle ikke kun Day of the Tentacle! Næh, nej. Du får også lov til at stifte bekendtskab med det oprindelige Maniac Mansion. I nutiden er der i et af rummene en computer, og hvis du bruger den, bliver du fluks teleporteret tilbage til en tid, hvor en computer kørte 8 bit, og havde 64 KB ram, hvoraf kun de 38 var til rådighed! Maniac Mansion ligger klar til fri afbenyttelse.

Hvis du derfor ikke har lyst til at købe Day of the Tentacle for Day of the Tentacles skyld, så køb det for Maniac Mansions skyld, for det var bestemt et af sin tids mest underholdende eventyrspil.❑

Robert Vanglo

Update

En CD-ROM udgave med fuld tale er ude nu.
Eventyr-hungrende Amiga-ejere må dog nok se i øjnene, at Day of the Tentacle ikke dukker op til deres computer, da LucasArts for længst har bebudet, at de ikke længere udvikler til Amigaen. Der verserer ganske vist rygter om en AGA-version, men disse er langt fra bekræftet, så sæt ikke næsen alt for højt op.

PC

Grafik:	97%
Lyd:	92%
Powerplay:	97%
Ram:	640 Kb
Disks:	6 HD
Harddisk:	16 Mb
Udgiver:	LucasArts
Pris:	475,-
Udlånt af:	SES/ESCape 3139 6366
Grafikkort:	VGA 256
Lydkort:	Adlib/ Soundblaster (+pro)/ Roland
Hastighed:	286 (386+ anbefales)

HiScore: 97 %

Tentakel-tips-flip-over

Tips til Day of the Tentacle

Hvordan kommer Laverne ned fra træet?
Få Hoagie til at tage spanden med rød maling med ud til træet ved siden af tidsmaskinen. Mal træet rødt og gå ind og snak med George Washington. Når han ser træet går han ud og fælder det (han hader kirsebærtræer!). Det træ han fælder viser sig at være det træ, Laverne sidder fast i i fremtiden.

Hvordan vinder Laverne konkurrencen om det pæneste menneske?
På anden sal i bygningen er der et rum hvor der er en mumie. Giv mumien rulleskøjter på (de er i samme rum) og skub ham. Så lander mumien nede ved siden af de andre kandidater. I køkkenet i fortiden er der noget spaghetti. Få Hoagie til at sende det frem til Laverne og brug spaghettien på hovedet af mumien. Et sted er der en gaffel og det skal Laverne bruge på mumiens hoved sådan at spaghettien kommer til at ligne hår.

I nutiden skal du gå ind i rummet, hvor den grønne tentakel er. Der skal du vælte højtaleren og tænde for stereoanlægget. Så falder det kunstige bræk nede ved hovedøren ned. Hent brækket og giv det til Laverne. Brug brækket på ham i konkurrence med turbanen, så bliver han diskvalificeret fra konkurrencen.

Gå ind til spøg og skæmt manden i nutiden og udskift hans pistol med den vandpistol der ligger hos den ulykkelige mand på første sal. Snak med humoristen og få en cigar. I samme rum skal du åbne gulvristen og jagte de klaprende tænder hen i risten. Når de er i risten kan du tage tænderne og dem skal du give til Hoagie. Laverne skal sende skalpellen til Bernard og han skal bruge den på plasticklovnen. 'Ta' lattermaskinen fra klovnen og giv den til Laverne. Laverne skal bruge lattermaskinen på mumien. Hoagie skal give cigaren til Washington og når cigaren eksploderer skal du tage hans tænder (hvis du ellers kan få fat i dem) og giv de klaprende tænder til Washington. Send tænderne til Laverne. Laverne skal bruge tænderne og lattermaskinen på mumien og så vinder Lavernes mumie konkurrencen for bedste menneske!

Hvordan får Hoagie fat i Guldpennen?
I rummet hvor Franklin og Washington er skal du tage tæppet, gå op på taget og lig tæppet ovenpå skorstenen. Det får folkene i rummet til at hoppe ud af vinduet og du kan nu tage pennen.

Hvordan får Hoagie fat i eddiken?
Find vinflasken og giv det til Franklin der er ved at lave en 'timecapsule' (tidskapsel) med ting der skal gemmes til fremtiden. I fremtiden skal Laverne gå ind i det rum, hvor tidskapslen er og åbne den med dåseåbneren. Vinen er blevet så gammel at den er blevet til eddike og den skal du give til Hoagie.

Hvordan får Bernard åbnet pengeskabet?
Dr. Fred står nede i kælderen med en kop kaffe. Brug den kande der står et 'D' (Decaf) i på hans kop og han falder i søvn med det samme! Han går i søvne over og åbner og lukker pengeskabet og der kan du ikke gøre noget. Gå istedet op til overvågningsrummet, hvor Edna Edison sidder og kigger på overvågningsmonitorene. Skub Edna hvorved hun falder ned af trapperne og du har rummet for dig selv. Brug det videobånd, der ligger oven på stereoanlægget i rummet med den grønne tentakel, i videomaskinen og optag den sekvens hvor Dr. Fred åbner boksen. Sæt videobåndet til at afspille sekvensen på langsom hastighed (det kan reguleres i højre side af videomaskinens display) og du vil nu se koden til boksen.

Hvordan får man fat i musen som katten leger med?
I loftsværelset er der to senge. Den forreste har en madras der knirker, når man sætter sig på den, hvilket distraherer katten. Byt om på de to madrasser så knirkemadrassen kommer til at ligge i den fjerneste seng. Gå hen og skub til madrassen. Katten løber nu hen mod sengen, og du kan vandre hen og samle musen op.

Hvordan får man fat i en støvsuger?
Find støvsugerreklamen i postkassen, og lad Hoagie liste den ned i forslagsboksen i fortiden. George Washington vil nu foreslå at boksen åbnes, og fremsætte forslaget om, at enhver familie med respekt for sig selv, skal have en støvsuger stående i kælderen. Og vips, dukker der en støvsuger op i fremtiden.

Nu er det så din egen tur til at slås med problemer som, hvordan Bernie får befriet Dr. Fred fra de slemme IRS-mænd, hvordan Laverne får distraheret tentakelvagten, der står foran bornholmeruret, for slet ikke at nævne den lilla tentakel, der i fremtiden er en gammel tentakel med fuldskæg.



Zap er efterhånden blevet en institution! Som en følge af sammenlægningen har Postbokseren derfor måttet vige pladsen, og lade den rappe Zapper træde i forgrunden. I Zap-kassen finder du spørgsmål, holdninger, provokationer - ja, simpelthen alt hvad læserne har på hjerte, og Zap er på plads med et par hurtige svar.

**Skriv ind til Zap på adressen:
Dansk Medie Hus I/S
Hillerødgade 81-83
2200 København N
HUSK at mærke kuverten "ZAP-Kassen"**



Jeg er netop begyndt at læse Jeres blad, som jeg synes er et tydeligt eksempel på hvor kreativ man kan være på sin Amiga. Jeg købte i december, sidste år, en Amiga 600, som jeg er udmærket tilfreds med, bortset fra at den godt kunne være noget hurtigere. Jeg bruger min A600 til at skrive rapporter, stile og lignende på. Jeg startede med at bruge et program der hedder Kindwords. Derefter gik turen til Interword, for til sidst at stoppe ved Final Copy II. Mine rapporter begyndte efterhånden at ligne et professionelt trykkeriarbejde, hvilket jeg synes var utrolig tilfredsstillende. Det jeg vil frem til er, at jeg synes I burde fokusere lidt mere på de utroligt gode desktop-publishing muligheder som Amigaen besidder, ved f.eks. at lave en afdeling der hedder 'Amigaen i hverdagen', hvor der kunne være dybtegående tests af forskellige regneark, programmeringssprog, tekstbehandling m.m. I kunne også fortælle lidt mere om hvordan I laver Jeres blad, for jeg tror slet ikke det er så svært hvis man bare ved hvordan det skal gøres. Jeg er sikker på at der er rigtig mange som skriver forskellige opgaver på deres Amiga ligesom jeg, og så ville det jo være ideelt med en ny afdeling i bladet. Jeg er sikker på at der også findes andre rigtig gode programmer til Amigaen, og jeg fortalte her lidt om mine erfaringer. Jeg synes I skal blive ved med at holde prisen på vores blad nede, ved f.eks. at droppe flere farvesider, og i stedet bruge kræfterne på at lave et endnu mere seriøst blad. Jeg synes at vi skal droppe debatten om pirat-kopiering, og istedet prøve at presse producenterne til at nedsætte prisen mere, for det er jo her at problemet ligger. Jeg synes at piratkopiering er iorden med de nuværende priser, mens jeg ville være modstander af det hvis priserne faldt til det halve. Jeg har hørt rygter om et BBS med danske stile, kender I noget til den? Ellers må I have det godt til vi ses næste gang.
Carsten Poulsen



Et seriøst brev med flere interessante punkter. Jeg sender dig hermed en præmie for dit skriveri, men tro ikke det skyldes, øh..., billedet i brevets højre hjørne! Vi har ikke nogen fast sektion til månedlige tests af desktop publishing-software m.v. I stedet bliver de forskellige tests af programmer i de kategorier du nævner, integreret i selve bladet i form af stortests. Prisen er steget lidt med dette nummer, med flere sider og mere læsestof til følge. Vi vil naturligvis holde prisen så lav som mulig, men balanceringen af seriøst stof kontra underholdning bliver nok som i nærværende nummer, i hvert fald i den nærmeste fremtid. Der er flere BBS'er der har forskellige opgaver/rapporter liggende. Du kan jo starte med at kigge på Pitstop, tlf. 3119 7459.
Zap



Hej Zap
Hvad var det for et tyndt nummer 10 I kom med??? Man kunne tydeligt se at det var et ferienummer, men derfor behøver det vel ikke at ligne DNC... Bortset fra det, synes jeg at Doshjørnet er temmelig uinteressant, da I jo stort set kun skriver hvad man i forvejen kan læse i manualen. Jeg er helt enig med læseren i nummer 9, mht. en udvidelse af assembler-kurset, efter min mening gerne på bekostning af AMOS-kurset. Bortset fra den nævnte kritik laver I et suverænt blad. Iøvrigt vil jeg gerne kritisere Commodore DKs reklamepolitik (stil dig i køen, Zap). Er der nogen der har set reklamer for f.eks. A4000 andre steder end i Amiga-bladene? Hvordan skulle almindelige folk så kunne finde ud af at der findes et fornuftigt alternativ til PC'erne? De tror jo at Amigaen kun kan bruges til at spille på. Og nu til et par spørgsmål.
1. Er der forskel på Zip- og Sipp-ram (Sipp kan fåes i Den Blå Avis til ca. 800 kr. for 4 Mb).
2. Er der nogen mulighed for at få et PC high-density drev til at køre med Amigaen (KS 3.0)?
3. Hvad med en side for gør-det-selv hardware?
4. Hvor mange dage før udgivelsen af bladet har I dead-line?
Henrik Munther, København NV



Nummer 10 blev, som du skriver, lavet i sommerferien, og vi hårdtarbejdende mennesker på redaktionen holder jo også fri ind imellem. Derfor har der selvfølgelig været mindre tid til organisering og lay-out, men jeg synes selv at resultatet blev ganske godt i betragtning af omstændighederne. Dos-hjørnet fungerer som en introduktion for nye Amiga-ejere. Det er rigtigt at mange af emnerne vi behandler i DOS-hjørnet også er beskrevet i manualen, men for en ny bruger, der intet aner i forvejen, er en stor, tyk, engelsk manual ikke ligefrem det letteste at komme igang med, og der springer vi så til med Dos-hjørnet. Videre til spørgsmålene:
1. Sipp-ram er noget lignende SIMM-moduler altså et helt modul med en kant-connector ligesom de gamle cartridges på 64'eren. Zip-ram derimod, er ikke et modul men en simpel kreds med en enrækket sokkel til at tilslutte den med.
2. Det er sådan set ligegyldigt om det er et high-density drev eller ej. Det er forskelligt fra drev til drev om de kan forstå de signaler Amigaen sender. Nogle drev har sågar en omskifter så du kan skifte mellem standarderne.
3. Vi har rent faktisk diskuteret spørgsmålet om en gør-det-selv sektion adskillige gange. Jeg vil dog ikke love det er noget der dukker op i den nærmeste fremtid, for vi diskuterer stadig.
4. Vi kører med en fleksibel deadline der i nødstilfælde kan skubbes omkring en til to uger frem. På denne måde er vi sikre på at vi altid kan være de første med de hotte nyheder; der er altså ikke nogen beton-deadline som er ens hver gang.
Zap



Hej Zap!
Som læser af samtlige numre af FD, føler jeg nu at det er på tide at blande mig i diskusionen. For det første er det et ganske godt blad I har fået stykket sammen, jeg vil dog være lidt tilbageholdende med min kritik indtil videre. Man har efterhånden set mange forsøg på at lave et seriøst alternativ til f.eks. DNC, jeg kunne nævne et blad som Amiga-Magasinet, som var et ganske godt blad, men de udgav kun 5 numre, for så at afgå ved den triste bladdød (R.I.P). FD har nu holdt stand med hele 10 numre, det kan man jo betragte som en form for jubilæum, tillykke med det. Men et andet problem der truer nye blade der kommer frem, er indhold, stil, og lay-out.
Jeg har lagt mærke til at I har ændret lay-out flere gange i løbet af de 10 numre I har udgivet, flere gange med positiv virkning. MEN nu sidder jeg med det tiende nummer i hånden og læser et dybt seriøst indlæg til Zap. Problemet er ikke indholdet, skrifttypen eller linieafstanden, næ, det er ganske enkelt den irriterende mørkeblå baggrund som brevet er skrevet på. Det er møg-hamrende irriterende at læse en tekst der står på en mørk baggrund, så jeg håber I vil gå tilbage til den grå/hvide baggrund som i startede med.
I et andet indlæg til Zap (FD#10) skriver Jonathan Løw at det er en god ide at præmiere indlæg til Zap. Det er den tåbeligste ide jeg længe har hørt. Hvis I vil opretholde den seriøse linie i bladet, skal I øjeblikkeligt afskaffe præmien for det bedste indlæg. Og jeg vil hermed, ligesom Jannic Stolzenback Jensen (FD#10) frasige mig retten til præmie, i fald mit indlæg skulle være det bedste.
Angående JL's forslag med konkurrencer, kan jeg kun give Zap ret i at sådanne små fornøjeligheder ikke hører hjemme i FD, hvis FD vil opretholde sit image som et seriøst blad.
Og nu til noget helt andet. 'VI VIL HA' ASSEMBLER'. Så tag dog og giv manden nogle flere sider at lege på. Det er ret begrænset hvad manden kan fyre af på sølle 2 sider! Til sidst et par spørgsmål.
1. Jeg har set spillet 'Warlords 2' på en PC'er og synes det er en fantastisk flot og værdig afløser til den første version. Ved I tilfældigvis om der kommer en Amiga-version (helst A1200/AGA ugave)?
2. Der findes meget få deciderede A1200/AGA-spil, har softwarehusene ikke hørt om A1200/AGA-maskinerne?
OpretQhold det seriøse arbejde, og jeg vil fortsat støtte Jeres sag :-)
Carsten O. Jensen



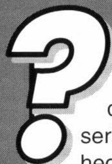
Hej Carsten!
Ja, jubilæum eller ej - jeg er enig med dig i de fleste punkter du kommer ind på i dit brev. Diskussionen om præmier i Zap-kassen eller ej betragter jeg som afsluttet. Selvfølgelig ville det være bedst med en brevkasse som folk skrev ind til fordi de havde lyst (har jeg sagt det før? Svar rigtigt og vind en Turtle-figur!), desværre må vi se i øjnene at det ikke kan lade sig gøre. Jeg kan ikke se hvorfor bladet skulle blive mindre seriøst p.g.a. denne ændring. Som sagt tidligere præmieres brevene KUN så længe de indeholder noget vi kan bruge. Jeg strøer om mig med svar på dine spørgsmål:
1. Warlords II er et enormt flot spil, og det er meget tvivlsomt om det skulle komme til Amigaen, og hvis det gør bliver det ikke det samme spil. Men HVIS det kommer skulle det tidligst være omkring juletid.
2. På nuværende tidspunkt, mens AGA stadig er noget nyt, skal du ikke forvente at hvert spil der kommer, også kommer som AGA-version. Men efterhånden som AGA mere eller mere bliver standarden, skal softwarehusene nok begynde at understøtte disse maskiner.
Zap



Hej!
Jeg er den lykkelige ejer af en A4000/40, som gerne vil have lidt hjælp med et problem, og høre din mening angående PC-emulatorer m.m. Mit problem består i at jeg har købt 'Gunship 2000' og 'Flashback' til min A4000 (originale). Efter at have installeret dem korrekt på harddisk og startet dem (fra Workbench 3.0 - Kickstart 3.0) går de mere eller mindre i kage (Flashback går ned, Gunship 2000 skipper flyve-scenerne). Men det skægge er, at hvis jeg booter op med Workbench 2.0 fra floppydisk, stadig med kickstart 3.0, og så starter dem fra harddisken, så er der intet galt med dem??? Kan det være noget i libs-directoriet eller i startup-sequencen på Workbench 3.0 der forårsager dette? Hvordan skal det afhjælpes, uden at slette noget i hverken libs- eller s-directoriet (eller noget helt fjerde) som nok skal bruges af andre programmer på harddisken? Desuden vil jeg gerne efterlyse en mega-anmeldelse af PC-emulatorer i Jeres blad. Men da jeg tror dette kan tage lang tid, har jeg et par spørgsmål:
1. A2386 SX-25 Mhz PC-emulator fra Commodore, er den noget værd (jeg har hørt kritik af den, bl.a. virker musen nogle gange ikke)?
2. Kan der sættes SVGA-grafikkort i?
3. Kan der sættes Soundblaster-lydkort i (samtidig med ovennævnte)?
4. Der er komnmet noget nyt som hedder EMPLANT, er det bedre, og kan man evt. installere Mac- og 486-modul og virker software og hard-/floppy-drev med det?
5. Hvad med en 486-emulator, er den for dyr (kr.7000,-) i forhold til kvaliteten?
6. Kommer der en speciel PC-emulator til A4000, der udnytter AGA-grafik chippene, så man ikke behøver PC-grafikkort?
Så et spørgsmål om CDTV-drev til A2000-A4000, kommer der et sådant og kan det afspille almindelige CD'ere (16 bit)? Der er jo kommet den nye CD-32 afspiller, men kommer der et separat drev til A4000? Der skulle komme et til A1200 hvis man skal tro Super Channels tekst-TV side 250, som omhandler computere.
Tak for et godt blad!
Anonym



Vi har selv haft bl.a. Flashback installeret på Amiga 4000 og den kørte upåklageligt. Det er derfor mest sandsynligt, at det er din WB 3.0, der er noget galt med. Jeg foreslår du kontakter din forhandler, og forelægger ham problemet.
Nu hvor bladet både indeholder Amiga og PC stof er det da ikke umuligt, at vi vil bringe en samlet test af PC-emulatorer til Amiga.
1. Jeg har fået oplyst af en unavngiven kilde, at A2386 skulle være meget ustabile, og at kortet havde en stærk tendens til at gå i stykker.
2. Ja, ved at bruge PC-portene som omtales længere nede.
3. A4000'eren er udstyret med PC-porte, så den kan tilsluttes PC-hardware. Jeg er ikke helt sikker på lydkort, men i teorien skulle det kunne lade sig gøre.
4. Du kan få et Emplant MAC II kort, som består af grundkortet og et Mac-modul. Derefter er det muligt at udvide kortet med et PC-modul. Kortet understøtter Amiga-drev og kan fåes for lidt over 3000 kroner.
5. En 486-emulator koster nogenlunde det samme som en 486'er, men til gengæld kan de så multitaske så du kan sidde og skifte mellem Amiga- og PC-delen.
6. Næppe, det er to forskellige systemer som ikke er kompatible med hinandens chip-sets.
Ethvert SCSI CD-drev kan bruges i din A4000 og er kompatibelt med CDTV og CD32, men vær opmærksom på at spillene IKKE kan køres på det!
Zap



Hej Zap
Jeg er en seriøs bruger på 24 år. Jeg startede dengang der var noget der hed Tast og Run. Jeg sukkede efter et seriøst Amiga-blad. Så kom der på et tidspunkt noget som hed COMputer. Det var bare godt, ikke kun spil og pjat som visse andre. Et helt igennem seriøst blad. Men med tiden sneg der sig flere og flere spil-tests ind i bladet, og det gennemgående sprog i bladet blev efter min mening for barnligt. Det blev til sidst et blad som burde stå sammen med En Halv Humørtime i stedet for under computer-litteratur. Nu har jeg ikke læst DNC i 6 måneder, men mon ikke det stadig er sådan? Grunden til at jeg ikke læser det mere er, at der kom et rigtig godt alternativ. Nemlig Jeres Fokus Data. Sobert og professionelt bygget op, og interessante artikler og tests hele vejen igennem. Men nu synes jeg (og jeg taler helt for egen regning), at der har sneget sig flere spil-tests ind, samtidig med at sproget er blevet til mere pjat end alvor (dog ikke særlig meget - endnu). Jeg skriver til jer for at gøre opmærksom på problemet, set fra en læsers synspunkt. Jeg håber ikke at I ender som DNC. For jeg er bange for at det vil betyde den visse død for det eneste seriøse danske Amiga-blad for tiden. Dette skal ikke ses som brok, men som venligt ment respons på Jeres blad. Prøv eventuelt I jeres forestående læserundersøgelse at spørge om disse ting. I vil sandsynligvis se at mange deler mine synspunkter. Lige en ting mere. Kunne I ikke gøre en masse af Jeres læsere en kæmpe tjeneste? Skriv afsenders adresse og telefon efter deres breve, hvis de da ikke ligefrem ønsker at være anonyme. For eksempel var der en vis Justin Veggerby fra Stege som havde sit brev i Zap-kassen i nummer 9/93, angående 14 Mhz 68000 processor. Da jeg har noget forstand på digital-elektronik i forbindelse med mit arbejde, kunne vi måske hjælpe hinanden. Og måske kunne andre hjælpe andre. For os uden modem, er det jo stort set den eneste mulighed for at bede ligesindede om hjælp til det ene eller det andet. I kunne jo passende starte med mig...
John R. Mikkelsen, Snertinge



Tak for rosen af Fokus Data! Nu sidder du måske og undrer dig over, at dit indlæg adresseret til Fokus Data, pludselig dukker op i HiScore Professionel! Det vil jeg vende tilbage til nedenfor, men lad mig først kommentere dit syn på udviklingen omkring Fokus Data. I det første nummer af FD var der 3 spilanmeldelser, fordelt på 3 sider. I FD nummer 11 var der fire spilanmeldelser fordelt på 5 sider. Det mener jeg ikke umiddelbart er nogen voldsom forøgelse. Men nu er vi så gået helt over gevind, med et blad der indeholder anmeldelser af mere end 20 forskellige underholdningstitler, og ikke nok med det - PC'eren har også haft sit indtog! Er vi mon faldet vore læsere i ryggen? Nej, for HiScore Prof. vil stadig indeholde en masse anmeldelser og tests af det, nogle har valgt at kalde seriøst. Den eneste forskel er blot, at bladets hovedoverskrift hedder underholdning, hvor begrebet også dækker artikler om acceleratorkort, tekstbehandlinger og andet godt, som den private bruger har gavn af. At det seriøse danske Amiga-marked er for smalt, kan du læser mere om i dette nummers leder, men faktum er, at computerspil er blevet en væsentlig del af mange folks hverdag, og derfor ikke blot kan forbigåes i en håndevending. Imidlertid må det være kvaliteten af det skrevne, der står i højsædet, og dette vil vi naturligvis bestræbe os på i artikler om tekstbehandlinger, såvel som i spilanmeldelser. Jeg kan iøvrigt ikke tilslutte mig dit forslag om, at offentliggøre indsendernes adresser, og/eller telefonnumre. Der findes mennesker som ikke kan klare at andre har en anden mening end dem selv, og jeg vil ikke være den der forårsager chikane mod dem som sender breve til mig.
Zap



Hej HiScore!
"Waaaoouv", var min første reaktion efterfulgt af et lettere chok, da jeg første gang hørte om HiScore - et nyt dansk computerblad der udelukkende beskæftiger sig med spil. Jeg for straks ned i kiosken dagen efter, købte det og lukkede mig inde på mit værelse da jeg kom hjem. Efter at have læst det har jeg dog nogle ideer, jeg mener vil gøre bladet bedre. Drop konsol-anmeldelserne. Der er (næsten) ingen der gider at læse dem, og konsol-ejere vil vel ikke købe bladet for 4 siders anmeldelser. Brug istedet siderne til udvidelser af "Game Over" og selve spil-anmeldelserne. Desuden synes jeg der er for mange billeder i anmeldelserne. Ved at skære ned på størrelsen og antallet af billederne, vil der være <u>meget</u> mere plads til teksten (og til flere anmeldelser). Det er da tåbeligt med en to-siders anmeldelse med enorme billeder af "Shadow of the Comet", når det kun får 74%. Ligeledes fylder billederne i "The Lost Vikings" mere end 3/4 af de to sider! Jeg synes ikke bladet skal ha' det større engelske format, men i stedet farver på flere sider (helst dem alle), hvilket gør det meget mere fængende. Til sidst vil jeg sige at afsnittene "Action News", der kun beskæftiger sig med nyheder om spil og spilfirmaer, "Game Over" og "Krystalkuglen" er klare højdepunkter i bladet, udover anmeldelserne, og helheden af bladet er faktisk rigtig god.
Peter Bengtsen, Hobro



Hej Peter!
Det vil sikkert glæde dig at høre at vi, fra og med dette nummer, har droppet konsol-anmeldelserne! Til gengæld er der dukket en række 'seriøse' artikler op, men bladet er jo også næsten dobbelt så stort som det første. Billederne vil fra nu af ikke dominere så meget som før, men stadigvæk, er der et spil som indeholder meget god grafik, vil vi selvfølgelig prøve at fremhæve det så meget som muligt. Det er ikke spillets karakterer, der bestemmer placeringen eller antallet af tildelte sider, for bladet planlægges et godt stykke tid før de endelige domme afsiges. Det er derimod grafikken/billederne, der har det afgørende ord at skulle have sagt.
Zap



Hej Zap!
Tak for et hårdt tiltrængt blad for os spille-freaks. Jeg har et spørgsmål Angående Deluxe Paint IV. Når jeg skal printe en side ud, så fylder teksten/billedet kun en halv A4-side, hvad gør jeg forkert? Angående hardware, så synes jeg det er for dårligt at der ikke findes f.eks. accelerator-kort til Amiga 600, jeg kan ikke opdrive et. Findes det slet ikke?
Michael H. Larsen, Korsør



Hej Michael!
M.h.t. dit problem omkring udprintning fra Dpaint IV: Kan det skyldes at du bruger en forkert printer-driver? Printerdriveren kan din forhandler sikkert skaffe til dig, og den skal ligge i "Devs/Printers/" skuffen. Gå så ind i Preferences og vælg den rigtige printer-driver. Ellers kunne det måske lade sig gøre at få DPaint til at udskrive skærmen i størrelsen 200%? Jeg spurgte BMP, som løbende holder sig orienteret med Amiga-markedet i ind- og udland, og de fortalte mig, at der i øjeblikket *ikke* findes accelerator-kort til A600, og at det er højst tvivlsomt om der kommer et overhovedet.
Zap

LOTUS 3 PC UPDATE
The ultimate challenge

En længe ventet konvertering er endelig kommet ud at køre! Gremlin er på gaden med den tredie i rækken af Lotus-biler, og den første til PC'en. Vi har taget en prøvetur.

Efter udgivelsen af Lotus Turbo Challenge 2, for godt halvandet år siden, var det egentlig slet ikke meningen, at Gremlin ville udvikle endnu et Lotus-spil. Kundernes utidige indblanding (VI VIL HA' ENDNU ET LOTUS-SPIL!) medførte dog, at Lotus 3 så dagens lys i oktober måned forrige år.

Men, men, men... historien gentog sig, og denne gang var det PC-folket, der råbte højt. Ingen af de tidligere Lotus-spil var blevet udgivet til PC, og nu mente den store skare af PC-ejere det måtte være på tide. Som sagt så gjort! Gremlin besluttede sig for at konvertere *Lotus 3 - The Ultimate Challenge* til PC - de er jo så flinke hos Gremlin...

Med det hele

Lotus 3 har det hele, og det burde det faktisk også! Lotus 3 er nemlig en sammenkogning af Lotus 1 og 2, tilsat et par ekstra krydderier. Du har derfor mulighed for at deltage i både et placeringsløb, hvor det gælder om at blive mellem de ti første for at gå videre til næste bane, og det mere arkade-betonede løb, hvor du skal nå næste *checkpoint* indenfor en forudbestemt tid.

Banerne er meget varierede. Du kommer således ud for en snebane, en skovbane, en ørkenbane, en motorvejsbane, en tågebane o.s.v., o.s.v. Der er 13 forskellige baner ialt, hvoraf de fem har premiere i PC-udgaven. Der er endnu en premiere når det gælder udvalget af biler. Der er tre forskellige at vælge imellem: Elan, Esprit S4 og den særlige Lotus M200 - en prototype, der aldrig vil blive produceret *for real*. Sidstnævnte findes kun i PC-udgaven.
Skulle dette ikke være tilstrækkeligt, har man også mulighed for selv, at designe sine baner. I det indbyggede *RECS* (Racing Environment Construction System) kan man indstille et væld af parametre (11 ialt), lige fra antallet af kurver til, om der skal være forhindringer undervejs.

Gremlin kan ikke helt blive enig med sig selv om, hvor mange mulige baner dette system giver. I manualen skriver de tre trillioner, men på kassen påstår de at der er tale om fem trillioner!!! Hvorom alt er - der er uendeligt mange kombinationsmuligheder.

Når rat skal være rat

Når det drejer sig om bil-spil på PC, har jeg aldrig været helt tilfreds med joystick-styringen. I spillet *Indy 500* var det helt katastrofalt, og det krævede nærmest et kompas for at man kunne holde kursen. I *Formula One Grand Prix* var styringen langt mere præcis, men for intet at regne i forhold til Lotus 3. Lotus 3 har i mine øjne den optimale joystick-styring. Den er hurtig, præcis og ikke nær så 'hidsig' som hos sine forgængere.

De klare Lotus 3-plusser må derfor hedde: flot og varieret grafik, stemningsfulde samples og musik (hvis man alså har lydkort), god joystick-styring, to-spiller mulighed og fremragende gameplay. Lotus 3 er væsentlig mere action-præget end eksempelvis F1 Grand Prix, men er alligevel en konkurrent til PC-bil-spillenes førsteplads. Det eneste minus er, at Lotus 3 er rimelig krævende hvad angår processor-kraft. En 80386 med 25MHz må anses for minimum, såfremt spillet skal køre i rimelig hastighed.❑

Robert Vanglo

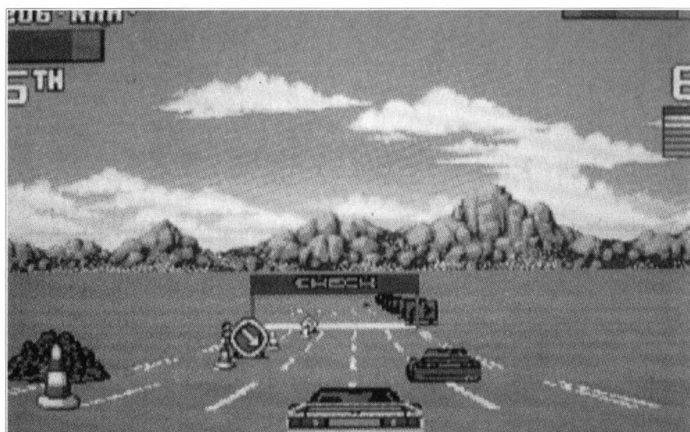
Update

Amiga
Amiga versionen har som nævnt være ude i næsten et år

PC

Grafik:	84%
Lyd:	81%
Powerplay:	84%
Ram:	640 Kb
Disks:	1 HD
Harddisk:	2 Mb
Udgiver:	Gremlin
Pris:	398,-
Udlånt af:	SES/ESCape Tlf.: 3139 6366
Grafikkort:	VGA
Lydkort:	Adlib/Soundbl./Roland/Pro Audio Spectrum
Hastighed:	386/486

HiScore: 84 %

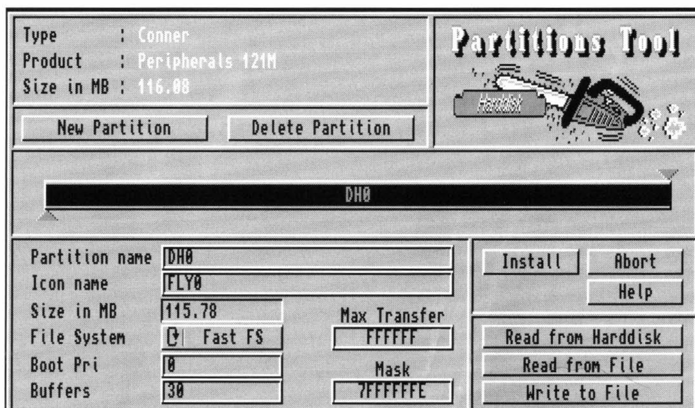


Endelig et bilspil med hurtigt scrollende grafik til PC.

DataFlyer

Brug billige 3.5" AT-harddiske til din A600/A1200

Det har sikkert irriteret mange ejere af A600/1200, at de kun kunne bruge de ekstremt dyre 2,5" AT-harddiske i deres computere. Nogle har derfor forsøgt, på forskellige mere eller mindre "fuskede" måder, at tilslutte 3,5"-harddiske alligevel, selv om Commodore bestemt ikke anbefaler dette. Heldigvis er det nu ikke længere nødvendigt at ty til den slags.



Installationsprogrammet kan det, det skal kunne, men heller ikke meget mere.

At beholde eller ikke beholde... Sin garanti!

Med Expansion Systems' *DataFlyer XDS Expansion Drive System* får man en ekstern boks, i hvilken der er plads til en 3,5" AT-harddisk. Denne boks skal tilsluttes harddisk-stikket i computeren ved hjælp af et kabel, der heldigvis har et ekstra stik, så man stadig kan have tilsluttet en intern 2,5"-harddisk, hvis man i forvejen har en sådan.

Dette kabel skal naturligvis ud af Amigaen et eller andet sted, og manualen anbefaler, at man bruger PCMCIA-porten. Er denne allerede "optaget", eller er det af andre grunde upraktisk, at kablet kommer ud der, opfordres man til at føre kablet ud på bagsiden af computeren. Personligt har jeg mine tvivl om, hvorvidt kablet har særlig godt af på denne måde at blive lidt mast (selv om det i forvejen er et fladkabel!), så jeg vil på det kraftigste anbefale PCMCIA-porten, hvis man alligevel ikke har nogle kort placeret her.

Strømmen får boksen lettest fra floppydrev-strømstikket i computeren, men det er også muligt at benytte en ekstern kilde. Da computeren skal åbnes under installationen, ryger garantien sig naturligvis en tur, medmindre man lader sin forhandler foretage installationen (mod et mindre "honorar", som regel et par hundrede kroner). Man kan dog udmærket foretage installationen selv og dermed spare pengene, da manualen på fremragende vis, og med gode illustrationer, forklarer hele proceduren. Jeg brød mig bestemt ikke om at skulle ind og rode i min (næsten) nyindkøbte 1200'er, men det gik faktisk så nemt og smertefrit, at jeg til sidst næsten syntes, det havde været morsomt!

Softwaren

Med DataFlyer'en følger naturligvis et installationsprogram til harddiske. Dette program kan, hvad det skal kunne; jeg har dog set såvel dårligere som bedre installationsprogrammer. Også et backup-program medfølger, også dette fungerer upåklageligt. Jeg synes dog, det er skuffende, at programmet ikke kan komprimere data under back-up'en, men man kan naturligvis blot finde et bedre backup-program, selv mange PD-programmer er faktisk bedre.

Boot så, for.....

Under testen oplevede jeg faktisk kun et enkelt problem: Hvis man har tilsluttet såvel en 2,5" som en 3,5" harddisk, vil ingen af disse boote, når man tænder Amigaen, men efter reboot ved hjælp af CTRL-Amiga-Amiga booter harddisken, som den skal. En forespørgsel til Betafon om dette problem gav dog forklaringen: Når man tænder strømmen, skal harddiskene naturligvis i gang med at snurre, før der kan bootes fra dem, og dette venter Amigaen ikke på. Har man 2 harddiske, går der ganske enkelt for lang tid, og man præsenteres derfor for Workbench-opstartsbilledet (det med "diskette-og-drev-animationen"!).
Problemet opstår dog som nævnt kun, når man tænder for strømmen, og altså ikke ved almindelig reboot. Ifølge Betafon skulle problemet endda være helt væk fra og med Kickstart 3.1.

Pour moi?

Dataflyer'en er et meget interessant produkt for A600/1200-ejere, der ikke vil give en formue for en 2,5"-harddisk. Da "boksen" koster ca. 1.000 kr., skal besparelsen ved at købe en 3,5" harddisk frem for en 2,5" naturligvis kunne dække dette beløb. Så snart harddiskens størrelse passerer ca. 100 Mb, er en sådan besparelse dog let at opnå. 3,5" AT-harddiske er jo MEGET udbredte til PC'ere, og p.g.a. den hårde konkurrence mellem PC-forhandlere i øjeblikket er det faktisk forbløffende, hvor meget harddisk man kan få for nogle få tusinde kroner. ❑

Christian Estrup



Sådan ser en A1200 ud i "åben" tilstand, når DataFlyer-boksen er tilsluttet...



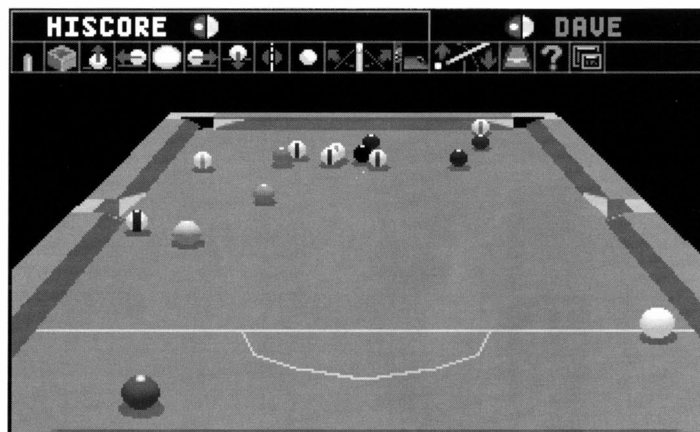
...og sådan ser det ud "udefra", pænt og nydeligt!

DataFlyer XDS Expansion Drive System er produceret af Expansion Systems. Bruger 3,5" AT (IDE) harddiske (versioner til 3,5" og 5,25" SCSI-enheder er på vej)

Pris: 998 kr. (excl. harddisk)
Venligst udlånt af Betafon, tlf. 3131 0273.
Samlet vurdering: 9

A.M. POOL

Hvis du, en sen nattetime, sidder og zapper lidt mellem tv-kanalerne og lander på Eurosport, er der stor chance for, at du vil få udbygget dit kendskab til den ædle billiard-kunst. Her kan du nemlig se en række distingverede englændere iført hvid skjorte med knækflip og butterfly. Archer Maclean syntes det kunne være sjovt at lave et spil om en af disse englændere, så han konstruerede spillet Jimmy Whites Whirlwind Snooker (pyhh!).



Spillet giver dig mulighed for at se bordet fra alle tænkelige vinkler. Det er virkelig en lækker detalje, da man bedre kan forudsige sine slag.

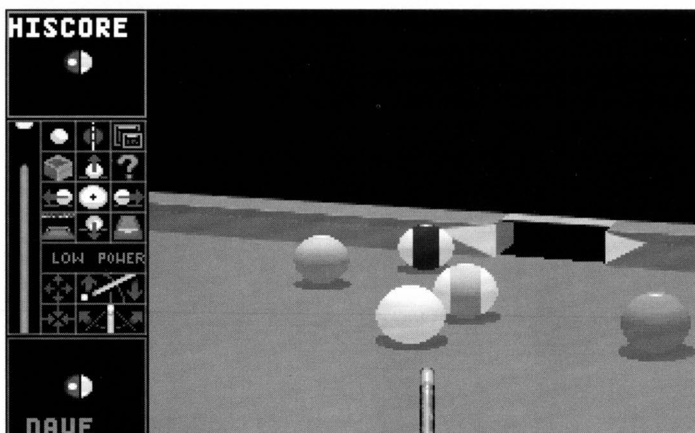
Efter at have gjort Jimmy berømt, mente Archer imidlertid, at nu måtte det være hans tur. Men man kan jo ikke lave et snooker-spil to gange i træk, så Archer rykkede ud fra de bonede gulve, og ind i de støvede og røgfyldte barer, hvor et billiard-bord er den eneste egentlige attraktion. Det er der så kommet spillet Archer Maclean's Pool ud af.

BA.M. Pool minder en hel del om Whirlwind Snooker, hvad angår selve interfacet, men har ellers ikke meget med forgængeren at gøre. I pool er mange ting enklere end i det mere sofistikerede snooker. Hullerne er større, bordet mindre, færre bolde, færre regler og i det hele taget mindre indviklet. Kort og godt består spillet af syv røde kugler, syv gule, en sort og en hvid. Alle kuglerne, på nær den hvide (stødballen), placeres i en tre-kant i den ene ende af bordet, hvor-efter man kan gå igang.

Farven på den første ball i hul, afgører hvem der har hvilken farve (rød/gul). Man skyder derpå kuglerne i hul en efter en, og slutter af med at sende den sorte i hul. Reglerne kan variere en smule, alt efter om man vælger den engelske eller den amerikanske form, men hovedprincipperne er de samme. Der findes dog en særlig form, 9-ball pool, der går ud på at sende kuglerne i hul i en bestemt rækkefølge.

Man har mulighed for se bordet fra alle mulige vinkler, ændre perspektivet, vurdere stød-muligheder for hver enkelt ball, indsætte en målestreg der viser linien for stødet, vælge overskrue, underskrue, sideskrue (og måske også en halv Nelson med dobbelt skrue). Det hele foregår i lynhurtig 3D-grafik, og fungerer upåklageligt. Det eneste problem er derfor kun, at man mister interessen for hurtigt. Efter at have spillet et par *single games*, og udfordret nogle af de tyve computermodstandere, kan man gå i gang med, at konstruere *trick shots*, men skal ret være ret (og det skal det jo) bliver det ikke ved med at være morsomt. Archer Maclean's Pool er flot udført, men man skal være lidt af en pool-haj for, at bevare lysten til at spille det gennem længere tid. ❑

Robert Vanglo



I A.M. Pool er der tale om professionel billard, og ikke almindelig værtshusbillard, som de fleste kender det.

PC

Grafik:	87%
Lyd:	72%
Powerplay:	78%
RAM:	640 Kb
Antal Disks:	1 HD
Harddisk:	1,5 Mb
Grafikkort:	VGA 256
Lydkort:	AdLib/Roland
Hastighed:	386 anbefales
Udgiver:	Virgin

HiScore: 75 %

Update

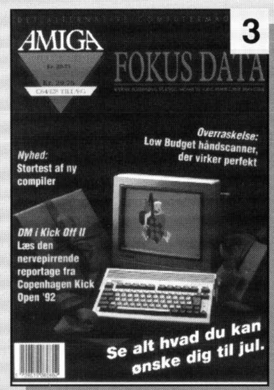
Amiga

Amiga-versionen af Archer Maclean's Pool har efterhånden været ude i knap et års tid. Amiga Pool ligner iøvrigt PC Pool til forveksling, og kræver kun 512 Kb. Spillet lader sig også gerne afvikle på en Amiga 1200.

Geniale blade sælges billigt

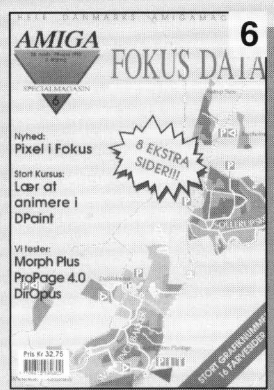










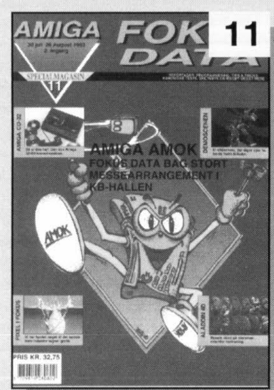


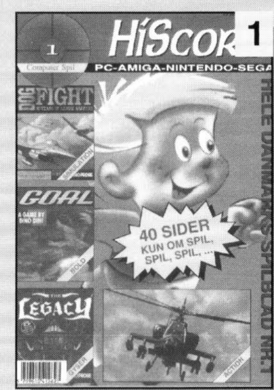












Til trods for sammenlægningen af Fokus Data og HiScore har du naturligvis stadig mulighed for at købe tidligere numre til den absurde pris af 25 kr./magasin.

Sådan gør du!

Gå hen på posthuset • Tag et girokort • Skriv afsender • Skriv hvad du bestiller • Indbetal 25 kr./magasin du bestiller på postgiro 3 93 04 08.

Der vil nu gå ca. 2 uge, hvorefter du vil modtage din bestilling med posten.

God fornøjelse.

DANSK MEDIE HUS I/S • HILLERØDGADE 81-83 • 2200 KBH. N • ✆ 3833 1011



Så kigger vi endnu engang i krystalkuglen, for at se hvad fremtiden bringer af nyt. Denne gang har vi danmarkspremiere på Zool 2, for slet ikke at nævne Alien 3, eller Kingmaker, eller Tactical Fighter Experiment, eller...

Titel: Alien 3
Softwarehus: Virgin
Genre: Action
Formater: Amiga/PC
Forventet udgivelse: November 1993

For ganske få år siden, måtte computerverdenen se sig udsat for et sandt filmlicens bombardement. Den ene efter den anden film skulle partout omdannes til et computerspil. Det var endvidere som om en uskreven regel sagde, at filmlicenser kun kunne fremstilles som action spil. Softwarehusene Ocean og Activision var nogle af de store syndere i denne forbindelse, med udgivelser som Platoon, Predator, Die Hard, Robocop, m.fl. De fleste af disse film har naturligvis, i større eller mindre grad, haft action-elementer indbygget, men man kunne nu godt tænke sig, at der bare engang imellem kom et godt adventure- eller strategispil ud af licenserne.

De to forrige Alien-spil havde både strategi og action, men den tredie del af historien om Ripley ser umiddelbart ud til at blive ren action (igen!). Kort fortalt (for vi vender tilbage i næste nummer, med en længere omtale og billeder fra spillet) har Ripley, filmens handling til trods, fået stukket en såkaldt Motion Tracker samt fire hårdtslående våben i hånden - Pulse Rifle, Flame Thrower, Grenade Launcher, og Hand Grenades - og så går ellers den vilde alien-jagt gennem luftkanaler og lignende uigennemtrængelige områder i det store fængselskompleks. Alien 3 vil dukke op til november, men som sagt... We'll be back!❑



Titel: F1 - Formula One World Championship
Softwarehus: Domark
Genre: Bil-simulation
Formater: PC/Amiga
Forventet udgivelse: September/Oktober 1993

Domark er på vej med et nyt racerbil-spil, der, ifølge pressemeddelelsen, slår alle andre med mindst en billængde. Som i de fleste Formel 1 spil kan du deltage i den verdensomspændende konkurrence, hvor du rejser fra sted til sted, og deltager i løb over det meste af kloden. For en gangs skyld er det dog ikke kun banerne, der er ægte, men også de forskellige kørere og hold. Spillet anvender splitscreen, og to spillere kan derfor kæmpe mod hinanden - direkte på skærmen. Derudover skal du naturligvis lave pitstops, skifte dæk, indstille bilen så den yder sit bedste, og så ellers blot race derudaf.

Som noget nyt har du mulighed for, at 'designe' din kører og hans stil, fuldstændig som du lyster. Spillet skulle ramme butikkerne i Danmark i slutningen af september eller begyndelsen af oktober.❑



Titel: European Champions/Super League Manager
Softwarehus: Ocean
Genre: Sports simulation
Formater: Amiga/PC
Forventet udgivelse: September/Oktober 1993

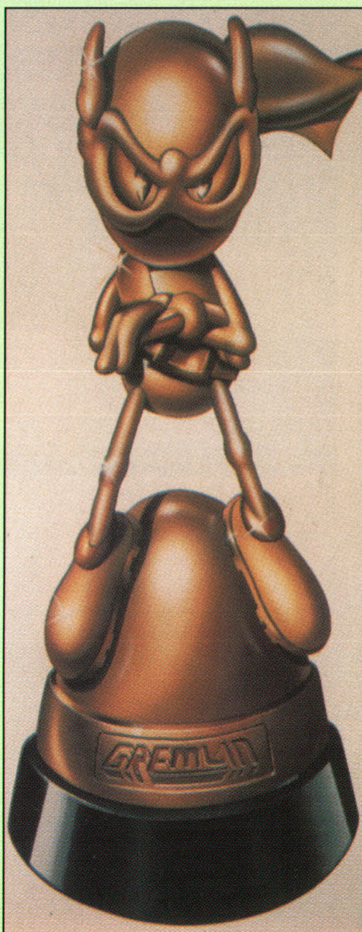
Ocean er på vej med to splinternye fodbold spil. Det ene (European Champions) er et action spil, hvor holdene fra de *vigtigste* europæiske landes første divisioner deltager (d.v.s. England, Frankrig, Italien, Tyskland og Spanien). Det andet er et manager spil, der indeholder selvsamme fodboldhold. Ejere af begge produkter vil få mulighed for, at kombinere de to spil, så man både kan lægge taktik, sælge/købe spillere o.s.v., og spille kampene *live*.

Total Video Control giver dig fuldt overblik over kampene i European Champions, med både langsom gengivelse, tilbagespoling, fremadspoling, still og slow motion. Du kan endog skifte til fugleperspektiv for at se det hele lidt fra oven, eller studere kampen fra tilskuerpladserne. 10 forskellige sværhedsgrader indeholder spillet, der, sammen med sin kollega, formentlig vil være at finde i de danske butikker i begyndelsen af oktober.❑

Titel: Bart versus The world
Softwarehus: Virgin
Genre: Arcade
Formater: Amiga
Forventet udgivelse: November 1993

Homer, Marge, Bart, Lisa og Maggie *er* The Simpsons - den ærke-amerikanske familie med den abnorme livsstil. The Simpsons, som alle vel efterhånden har stiftet bekendtskab med, vender nu tilbage til computerskærmen i *Bart vs The world*. Familien Simpson er ude på en hyggelig lille verdensomsejling, men snart viser det sig, at dette ikke er en lystsejlads. Ejeren af det lokale atomkraftværk og Homers arbejdsgiver, Mr. Burns, har kun ét ønske i livet: at fjerne The Simpsons fra Jordens overflade. Mr. Burns har søgt hjælp til sine ugerninger, hos en lang række slægtninge verden over, og The Simpsons må nu løbe spidsrod gennem Kina, over Egypten, til Hollywood. *Bart vs The world* er en blanding af et platformspil, et Arcade Adventure og... The Simpsons. Uforlignelig humor er hovedessensen, når du skal deltage i særlige bonus spil, eller svare på absurde trivialspørgsmål i The Simpson quiz. Mød Bart og resten af familien på Amiga til november.❑

Titel: Zool 2
Softwarehus: Gremlin
Genre: Arcade
Formater: Amiga
Forventet udgivelse: Ikke oplyst



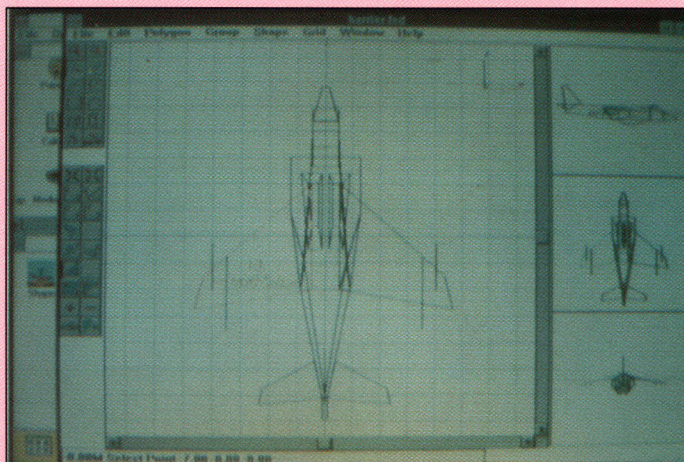
Det er blevet så populært med to'ere! Har 1'eren været en succes, går der sjældent længe før det stolt proklameres, at en efterfølger er på vej. To'ere har det dog ofte med at være rene fiaskoer, når forventningerne skrues i vejret på baggrund af tidligere meriter. Vi starter derfor med, i bedste defaitistiske ånd, at *nedgøre* det første Zool spil en smule.

Spillet Zool opnåede ikke helt den samme kult-status herhjemme, som i England - bevares, fyren var da meget nuttet, men viste egentlig ikke noget nyt indenfor genren. Grafikken var forholdsvis ordinær, lyden middelmådig og generelt er vi temmelig trætte af disse nuttede, smålumre pixel-freaks!!!

Nej, spøg til skade, eller hvad det nu hedder. Ovenstående er naturligvis en sandhed med modifikationer. Lyden i Zool var faktisk helt okay, og grafikken særdeles funktionel i forhold til genren. Spillets gameplay var dog ikke noget særligt, selvom det da var meget sjovt et lille stykke tid. Nu kommer så efterfølgeren, med den geniale titel Zool 2, hvor du får ni nye levels, og en masse nye forhindringer.

Fjenderne er forskellige fra level til level, og kan ikke længere klares ved et enkelt dask (ihvertfald ikke dem allesammen). Der vil være masser af bonus-runder når Zool 2 går sin sejrsgang gennem de danske stuer. Forvent en opfølgning på Zool 2 i næste nummer af HiScore Professionel.❑

Titel: Flight Sim Toolkit
Softwarehus: Domark
Genre: Fly Sim/Utility
Formater: PC
Forventet udgivelse: November



Med udgangspunkt i fly-simulationen AV8B Harrier Assault er Domark og Simis, der stod bag AV8B, på vej med et nyt revolutionerende produkt. Flight Sim Toolkit hedder det, og det synes ikke kun at være af navn, men også af gavn. FST giver mulighed for at skabe sin egne selvbestaltede fly-simulation, hvor man både kreerer sin egen verden, sit eget fly, sine egne bygninger og fartøjer og ikke mindst sine egne scenarier.
FST består af fem forskellige dele. Først er der *Terrain Editor*, hvor man konstruerer landskabet, komplet med floder, bjerge etc. Så er der *Design Shapes*, hvor bygninger og fly sættes sammen. Siden er der 3D Library, hvor en række kendte bygninger og fly er at finde, hvis man altså ikke ønsker at starte fra bunden. Derpå kommer *Cockpit Editor*, hvor hele instrumentpanelet kan designes, og til sidst *Dynamics*, hvor du ser om det hele virker som det skal! Indtil videre er programmet kun planlagt, at udkomme på PC.❑

Titel: T.F.X. (Tactical Fighter Experi ment)
Softwarehus: Ocean
Genre: Fly Simulation
Formater: PC/CD-Rom/Amiga 1200
Forventet udgivelse: Ikke Oplyst

Som flyver-es slipper Ocean dig nu løs i otte forskellige scenarier - heriblandt Afrika, Europa, Sydamerika, Sydøstasien og Mellemøsten. Som medlem af en specialstyrke under FN kommer du til at så ansigt til ansigt med en række dokumentariske politiske situationer, tillige med et rent fyrværkeri at fjendtlig beskydning.

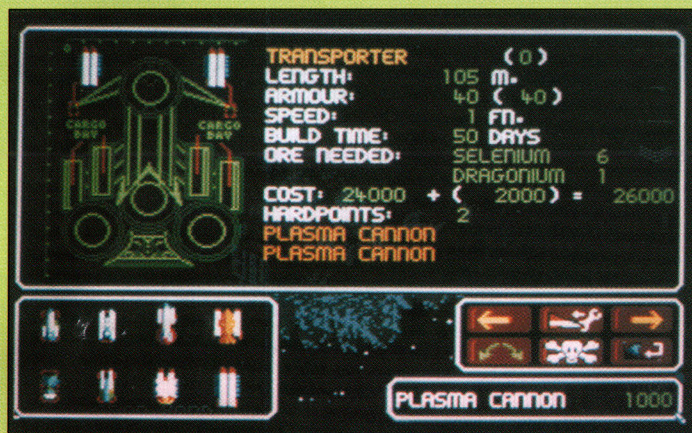
Ocean lover, at de fjendtlige fly vil være klogere end sædvanlig, og realismen burde derfor ikke være til at tage fejl af. Du har valget mellem at flyve i en EFA, en F22 eller en F117 Stealth Fighter, så der skulle være rige muligheder for at bombe fjenden tilbage til stenalderen.

Ocean kan ikke oplyse en endelig udgivelsesdato, og vi har heller ikke modtaget billeder fra spillet endnu, men vi vender naturligvis tilbage i disse spalter, når vi høre mere om T.F.X.❑

Titel: K 240
Softwarehus: Gremlin
Genre: Strategi
Formater: Amiga
Forventet udgivelse: September 1993

I løbet af de seneste måneder, har vi modtaget en række underlige breve fra Gremlin. Brevene er dukket op med ca. 14 dages mellemrum, og i kuverterne har der hvergang kun ligget et enkelt stykke papir. På det første papir vi modtog, stod der kort og kontant: 'K 240'. De næste havde mere eller mindre kryptiske budskaber, såsom 'Hvor er K 240?', 'Hvornår er K 240?' o.s.v.

Bag denne opfindsomhed gemmer der sig et spil, der tager sit udgangspunkt i det ydre rum. Din opgave er at udvikle din lille pioner-koloni, udvinde tilstrækkelige ressourcer, og iøvrigt holde fjenden i skak. For at klare disse opgaver må du forske i ny teknologi, effektivisere produktionsapparatet, og forestå etableringen af militære enheder. K 240 ser umiddelbart ud til, at være et spil i stil med eksempelvis Utopia og Civilization, og vil udkomme omkring september/oktober.



Titel: The Legacy of Sorasil
Softwarehus: Gremlin
Genre: Rollespil
Formater: Amiga
Forventet udgivelse: September 1993



I det første nummer af HiScore omtalte vi, i denne sektion, spillet *The Legacy of Sorasil*. Vi havde dog ingen billeder af spillet, men dette råder vi bod på nu. Lad os kort opsummere, hvad spillet går ud på! Sorasil er en efterfølger til spillet HeroQuest, der udkom i 1991, men har dog ikke meget med forgængeren at gøre. Fire spillere får adgang til en helt ny D&D verden, med et helt nyt gameplay. Ti nye, grafisk forskellige, scenarier, fire nye *characters*: Paladin, Mystic, Cleric og Ranger, en lang række NPC karakterer, og så naturligvis muligheden for at være fire spillere.

Ellers er *The Legacy of Sorasil* opbygget som et traditionelt rollespil, hvor det drejer sig om onde troldmænd, farlige monstre, uhyggelige skovområder, magiske våben og genstande, mørke korridorer o.s.v. Spillet skulle komme ud i slutningen af September.

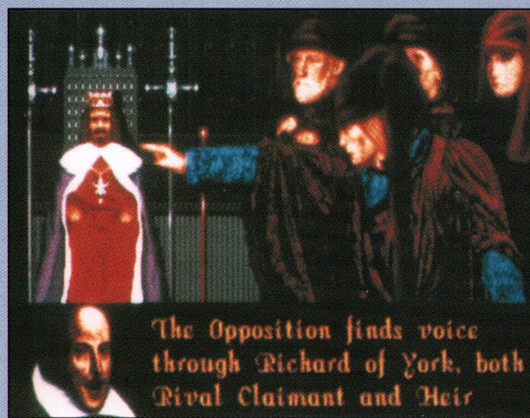


Titel: Kingmaker
Softwarehus: US Gold
Genre: Strategi
Formater: PC/Amiga
Forventet udgivelse: September/Oktober 1993

Kingmaker, oprindeligt et brætspil, er nu undervejs til computerskærmen. Titlen lyder allermest som et rollespil, men der er istedet tale om et gedigent strategi spil. Historien udspiller sig i det 15. århundredes England - en periode der på engelsk bliver kaldt for 'The War of the Roses' - hvor du tager kontrollen over en gruppe af adelige, historiske personligheder. Du konfronteres med alle de ubehageligheder denne tidsalder kan præstere, og blandt andet pest og kolera er en del af hverdagen.

I Kingmaker er der lagt særlig vægt på computerens kunstige intelligens. I spil af denne type ændrer taktik og strategi sig konstant, og spillet vil forsøge, at reagere direkte på de nye situationer, der hele tiden opstår. Spillet er baseret på et væld af historiske informationer, og med i pakken følger en 120 siders manual, hvoraf 80 sider beskæftiger sig med det, på den tid eksisterende, politiske klima, og historiske data iøvrigt.

En lang række af byerne i Kingmaker, vil have digitaliserede billeder af de historisk korrekte borge og kirker, der fandtes på daværende tidspunkt, ligesom kortet over England repræsenterer 100% autentiske oplysninger om tiden.





AMIGA! AMIGA! AMIGA! AMIGA!

VERDENS MEST SOLGTE MULTIMEDIA COMPUTERE!

AMIGA CD32 - verdens vildeste konsol!



CD32 spillecomputeren i "konsoldesign" indeholder ægte 32 bit Amiga teknologi, dobbelt-hastigheds CD drev, der kører CDTV titler og almindelige audio CD'er - også dem med grafik. Og ikke mindst alle de nye superspil der er lavet til CD32 - de kan være op til 600 MB store pr. CD (svarende til ca. 650 disketter). Gameadapter for den medfølgende joypad eller mus, joysticks - eller hvad med fremtidens Virtual Reality Gloves?
Leveres med Gyldendals Fakta Leksikon på CD og to forrygende action spil.

Introduktionspris fra: **3.495,-** incl. moms

AMIGA 1200 - ægte 32 bit computer med CrossDOS™



Amiga'en til den krævende bruger! True color local bus grafikaccelerationskort, 16,8 mill. farver (256.000 på skærmen) superhøj grafisk opløsning, Hi-Fi stereolyd og game adapter indbygget. Direkte tilslutning til TV/video. AmigaDOS™ 3.0 og CrossDOS™ gør denne Amiga kompatibel på fil-niveau med alle PC-DOS baserede data. Mulighed for indbygning af harddisk.

Priser fra: **3.495,-** incl. moms / excl. skærm

AMIGA 4000 - den professionelle multimedia-maskine!



Den perfekte computer til avanceret desktop publishing, 3-D animationer, musik- og videoproduktion og ægte multimedia præsentationer. Alle relevante tilslutningsmulig-heder, True color local bus grafikaccelrationskort,16.8 mio. farver, Hi-Fi stereolydkort og styresystemet AmigaDOS™ 3.0.

Med 68030 processor, 2 MB RAM, 80 MB harddisk: **11.995,-** incl. moms / excl. skærm

Med 68040 processor, 6 MB RAM, 120 MB harddisk: **18.995,-** incl. moms / excl. skærm

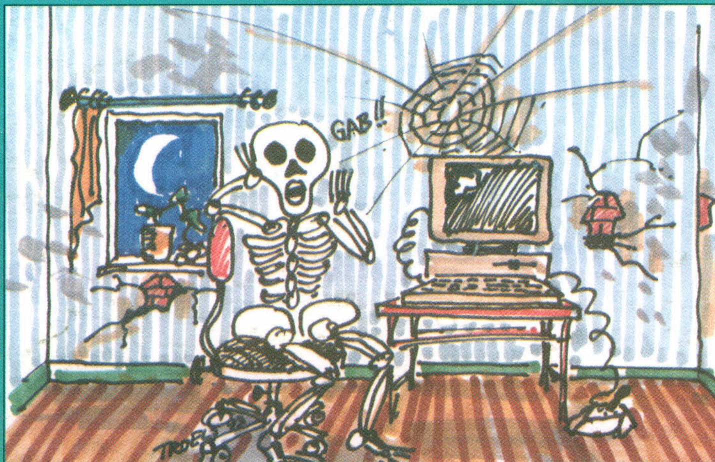
AMIGA! AMIGA!

SE DEM OG PRØV DEM HOS DIN FORHANDLER I DAG!



2 års garanti på udvalgte varer, 8 dages returret, 30 dages ombytningsret

Nogle få AMIGA-brugere kender os ikke endnu.... - Og de DØD keder sig!



Så grib knoglen og få LIV i din AMIGA!

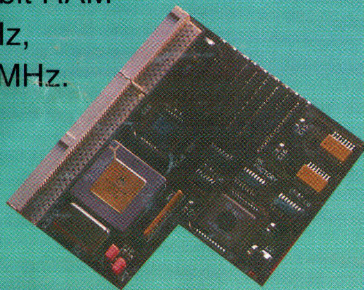
Her har du et par tilbud plukket fra vores store udvalg:

RAMKORT til A1200

RAMjet med 4 MB 32-bit RAM og coprocessor 14 MHz, der kan udvides til 50 MHz. Ur med back-up medfølger.

Nu kun

3498,-



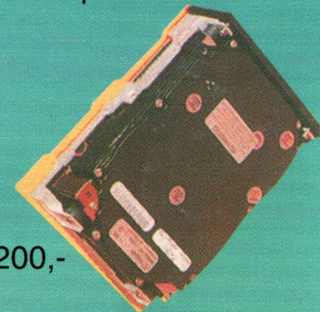
NYHED! TURBO-jet med 68030 accelerator, 1-8 MB, 14-50 MHz coproc. Priser fra 3998,- **RING!**

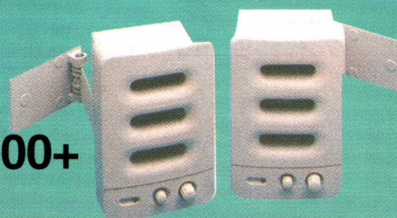
HARDDISKE til A1200

Rigtige 2,5" harddiske i komplette kit klar til montering.

85 MB	**2698,-**
128 MB	**3498,-**
200 MB	**4998,-**

Garantiinstallation kr. 200,-





SCREEN BEAT

Højttalersæt med forstærker. Perfekt lyd. Før 298,-

NU KUN 198,-

netadaptor kr. 98,-

ROCHARD HARDDISK til A500/500+

Med mulighed for op til 8 MB RAM. Støjsvag blæser og extern strømforsyning sørger for sikker drift i mange år.



Fås også til A2000 (samme priser)

130 MB	**3998,-**
170 MB	**4698,-**
200 MB	**4998,-**

Public Domain
I CITY-afd. kan du selv kopiere fra den store PD-samling på CD-ROM
KUN KR. 10 pr. DISK
(incl. disken)



Vi har ALT til AMIGA og CDTV. GRIB KNOGLEN og ring efter det gratis AMIGA-katalog.

PRØV OGSÅ BMP-BBS: 42 11 04 02

Alle priser er incl. 25% moms. Der tages forbehold for trykfejl og prisændringer.

DANMARKS *STØRSTE UDVALG *BEDSTE SERVICE *LAVESTE PRISER

BMP ApS DATA CITY

BUTIKKEN MIDT I KØBENHAVN
Peder Hvitfeldts Stræde 4
1173 København K
Tlf. 33 33 07 27
Mellem Rundetårn og Daells
200 m til Nørreport Station
Parkering ved døren

ÅBNINGSTIDER
Man. - Tors.:
10.30 - 17.30
Fredag:
10.30 - 18.00
Lørdag:
11.00 - 14.00

BMP ApS DATA MAIL

POSTORDRE
TIL HELE LANDET
Industrivej 19
3320 Skævinge
Tlf. 42 28 87 00
Postordretelefon er åben
man. - Fre. kl. 9.00 - 16.30

Ring og bestil eller send din bestilling pr. brev. Vi sender til dig omgående! Porto for forsendelse kr. 30,- uanset vægt Efterkravsgebyr kr. 25,-